

SP-505



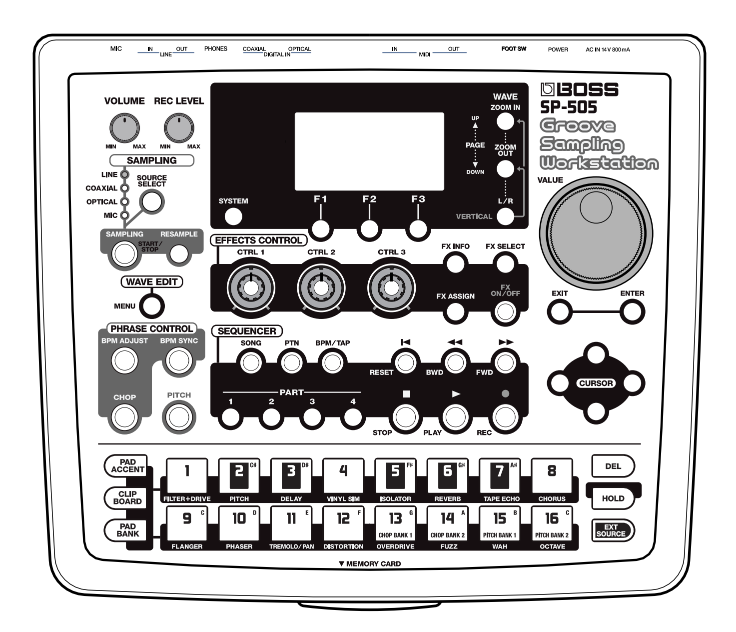
Bedienungsanleitung

Wir bedanken uns für Ihre Entscheidung zur BOSS SP-505 Groove Sampling Workstation.

Lesen Sie zunächst die Sicherheitshinweise auf den Seiten 2–5.

Lesen Sie danach diese Anleitung komplett durch, um einen Überblick über alle Funktionen des SP-505 zu erhalten.

Bewahren Sie die Anleitung an einem sicheren Platz auf.



SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠ **WARNUNG**	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠ **VORSICHT**	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol macht den Anwender auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das im Dreick befindliche Zeichen gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
⃠	Das ⃠ Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: das Zeichen links besagt, daß das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
●	Das ● Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: das Zeichen links besagt, daß der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠ WARNUNG

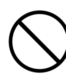
- Lesen Sie sorgfältig die folgenden Hinweise sowie die Bedienungsanleitung, ehe Sie das Gerät benutzen.



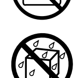
- Das Gerät bzw. das Netzteil darf nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.

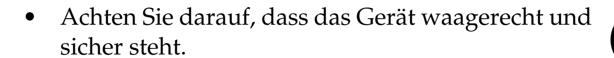


- Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker.



- Vermeiden Sie Umgebungen mit
  - extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper usw.)
  - Feuchtigkeit bzw. zu hoher Luftfeuchtigkeit
  - Staub
  - Vibration.

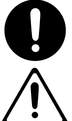




- Achten Sie darauf, dass das Gerät waagerecht und sicher steht.

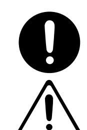


- Verwenden Sie nur den für das Gerät empfohlenen BOSS BRC-Netzadapter. Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann das Gerät und den Netzadapter beschädigen bzw. zu gefährlichen Stromschlägen führen.

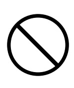


⚠ WARNUNG

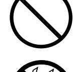
- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel!

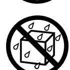


- Dieses Gerät kann zusammen mit Kopfhörern oder Lautsprechern Lautstärken erzeugen, die eventuell Ihr Gehör beeinträchtigen können. Sollte dieses eintreten, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf. Generall sollten Sie das Gerät immer mit einer verträglichen Lautstärke spielen.



- Achten Sie darauf, daß keine kleinen Gegenstände bzw. Flüssigkeiten in das Gehäuse gelangen.





⚠WARNUNG

- Schalten Sie das Gerät sofort aus, trennen Sie das Netzteil von der Stromversorgung, und wenden Sie sich in den folgenden Situationen an Ihren BOSS-Vertragspartner:
  - Netzteil, Stromkabel oder Netzstecker sind beschädigt.
  - Es befinden sich Gegenstände im Gerät.
  - Das Gerät ist nass geworden.
  - Das Gerät funktioniert nicht wie gewohnt oder weist deutliche technische Mängel auf.



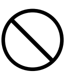
- In Haushalten mit Kindern ist besondere Vorsicht geboten. Das Gerät sollte von Kindern und Jugendlichen nur in Anwesenheit eines Erwachsenen bedient werden.



- Setzen Sie das Gerät keinen Erschütterungen aus und lassen Sie es nicht fallen.



- Achten Sie darauf, dass das Gerät nicht an Steckdosen und Netzverteiler angeschlossen wird, die zu hohen Belastungen ausgesetzt sind. Es kann zu hohen Hitzeentwicklungen kommen, die Netzkabel und Kabelisolierung schmelzen lassen können.



- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, setzten Sie sich vorher mit Ihrem BOSS-Vertragspartner in Verbindung.



⚠VORSICHT

- Achten Sie darauf, dass das Gerät und der Netzadapter ausreichend belüftet wird.



- Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Netzadapters immer nur den Stecker an.



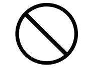
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht einsetzen, trennen Sie den Netzadapter von der Stromversorgung.



- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinander geraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.



- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es nicht mit schweren Gegenständen.



- Fassen Sie den Netzadapter niemals mit nassen Händen an.



- Wenn Sie das Gerät bewegen möchten, trennen Sie vorher alle Kabel vom Gerät.



- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie dieses vorher aus, und trennen Sie es von der Stromversorgung.



- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



- Wollen Sie die Schutzkappe des SmartMedia-Schachtes entfernen, entfernen Sie die entsprechenden Schrauben (S. 5).



- Wenn Sie die Schutzhülse des optischen Digitalanschlusses abziehen, bewahren Sie diese vor dem Zugriff von Kindern auf.



WICHTIGE HINWEISE

Stromversorgung

- Verbinden Sie dieses Gerät nicht mit einem Stromkreis, an dem Geräte betrieben werden, die eventuell Störungen verursachen (wie z.B. Motoren und Beschleunigungs-regler).
- Der Netzadapter erwärmt sich nach einigen Stunden Betriebsdauer. Dies ist keine Fehlfunktion.
- Bevor Sie Verbindungen zu anderen Geräten herstellen, schalten Sie die Netzschalter aller Geräte aus. Sie beugen damit Fehlfunktionen und Beschädigungen vor.

Positionierung

- Sobald Sie das Gerät in der Nähe von Verstärkern einsetzen, kann es sein, dass es zu einem hörbaren Netzbrummen kommt. Stellen Sie das Gerät an eine andere Position und bewegen Sie es vom Störgeräusche verursachenden Verstärker weg.
- Das Gerät kann den Fernseh- und Rundfunkempfang stören. Stellen Sie es nicht in der Nähe von TV- und Rundfunkempfängern auf.
- Zur Verhinderung von Deformationen und Beschädi-gungen des Gerätes setzen Sie dieses niemals extremer Hitze aus.
- Setzen Sie das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder Feuchtigkeit aus.

Reinigung

- Für die normale Reinigung kann das Gerät mit einem weichen, trockenen (oder leicht angefeuchteten) Tuch abgewischt werden. Bei hartnäckiger Verschmutzung kann das Gerät mit einem neutralen Reinigungsmittel angefeuchtet werden. Danach ist das Gerät gut trocken zu wischen.
- Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünner, Alkohol oder andere Lösungsmittel, um Verformungen oder Verfär-bungen am Gerät auszuschließen.

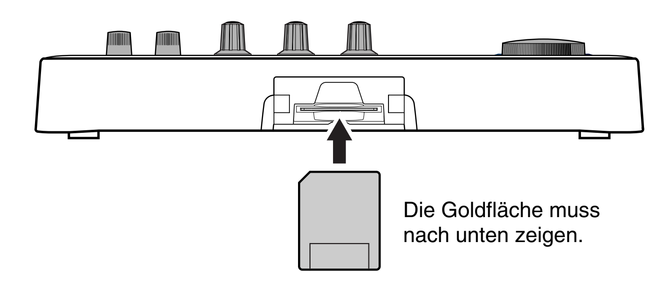
Zusätzliche Vorsichtsmaßnahmen

- Bedenken Sie, dass der Speicherinhalt auch in Folge von Fehlfunktionen verloren gehen kann. Zur Vermeidung von Datenverlusten empfehlen wir daher, wichtige Daten regelmäßig als Sicherheitskopie auf einer Speicherkarte zu sichern.
- Sind die Daten des Speichers verloren gegangen, besteht keine Möglichkeit, diese wieder zu erlangen. Roland übernimmt keine Haftung für Datenverluste.
- Behandeln Sie die Taster und Regler mit angemessener Sorgfalt. Grobe Handhabung kann zu Beschädigungen führen.
- Drücken und schlagen Sie nicht auf das Display.
- Fassen Sie das Kabel beim Ein- und Ausstöpseln immer am Stecker an. Ziehen Sie niemals am Kabel selbst. Sie vermeiden damit Kurzschlüsse und Beschädigungen des Kabels.
- Betreiben Sie das Gerät mit einer moderaten Lautstärke, auch wenn Sie einen Kopfhörer benutzen.
- Verwenden Sie für den Transport des Gerätes entweder die Originalverpackung samt Polstermaterial oder ein entsprechendes Hardcase.

Hinweise zu SmartMedia-Speicherkarten

Die Anwendung der Memory Card

- Schieben Sie die Karte vorsichtig in den Schacht.



- Berühren Sie nicht die Kontakte und verhindern Sie, dass die SmartMedia-Karte verschmutzt.

Hinweise zum Copyright

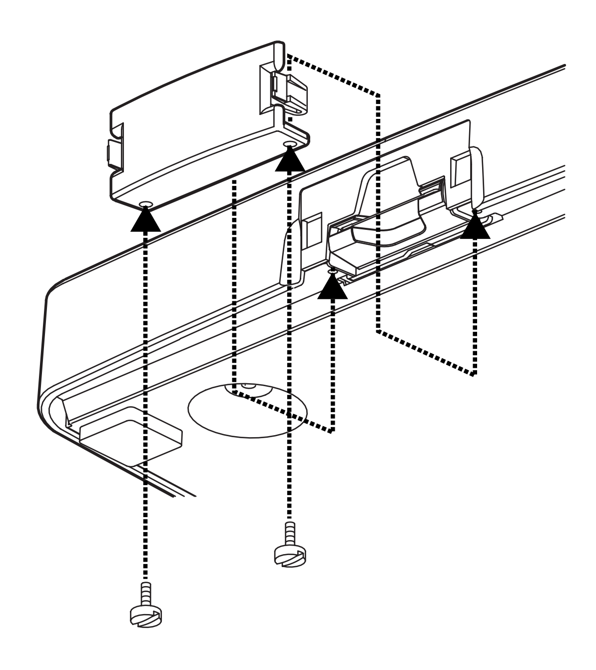
- Aufnahmen, Vertrieb, Verkauf, Verleih sowie öffentliche Aufführungen in Ausschnitten oder als Gesamtwerk (in Form einer Komposition, eines Videos, einer Sendung oder öffentlichen Aufführung) sind untersagt und verstoßen gegen das Copyright, sobald dieses die Rechte Dritter verletzt. Es ist nicht gestattet, die in diesem Instrument vorhandenen Songs, Phrasen und Pattern über das Internet oder über analoge oder digitale Tonträger zu verbreiten.

Entfernen der Schutzkappe

Zur Entfernung der Schutzkappe lösen Sie die beiden Schrauben, mit denen die Schutzkappe an der Unterseite des SP-505 befestigt ist. Benutzen Sie zum Aufschrauben einen Schraubendreher oder eine Münze.

* *Lösen Sie nur die vorgesehenen Schrauben.*

- Legen Sie den SP-505 auf einem weichen Untergrund, und beachten Sie, dass die Taster und Regler des SP-505 nicht beschädigt werden. Lassen Sie den SP-505 nicht fallen.



Inhalt

Eigenschaften

Chop-Funktion

Die “Chop”-Funktion unterteilt eine Phrase in einzelne Audio-Clips. Diese Clips werden den Pads automatisch zugeordnet.

Pitch-Funktion

Mit der “Pitch”-Funktion ist es möglich, das Sample in unterschiedlichen Tonhöhen abzuspielen.

BPM Sync-Funktion

Die “BPM Sync”-Funktion gestattet die Synchronisation von bis zu 16 Samples zu einem Master-Tempo.

Waveform-Display

Im Waveform-Display sehen Sie eine graphische Darstellung der Audio-Wellenform, deren Start- und Endpunkte bequem editiert werden können. Die Wellenform kann auch vergrößert werden (Zoom).

Maximale Polyphonie: 8 Stimmen

Es lassen sich bis zu acht Samples (Mono bei einer Aufnahmefrequenz von 44.1 kHz) gleichzeitig abspielen.

Erweiterung des Sampling-Speichers mit SmartMedia-Karten

Der interne Speicher des SP-505 stellt einen Samplingspeicher von ca. 17 Minuten zur Verfügung.

Zur Erweiterung des internen Speichers können zusätzlich erhältliche Speicherkarten verwendet werden (SmartMedia-Karten von 8 MB–128 MB).

Mit einer 64 MB SmartMedia Card ist eine Samplingzeit von ca. 32 Minuten in der Standard-Einstellung (oder 197 Minuten in der Low-Fi-Einstellung) verfügbar.

* *1MB/2MB/4MB SmartMedia-Karten können nicht verwendet werden.*

* *SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.*

Unterstützt WAV/AIFF Dateien

Der SP-505 ist in der Lage, WAV- und AIFF-Dateien zu importieren.

Re-Sampling

Bearbeiten Sie die Samples mit den internen Effekten des SP-505, und sampeln Sie das Ergebnis ohne Verlust der Audioqualität erneut (Re-sampling).

Preset-Sounds

Der SP-505 wird mit 64 Preset-Samples ausgeliefert. Hier finden Sie vor allem Drum- und Bass-Samples. Der SP-505 bietet darüberhinaus über 40 Preset-Patterns.

Pattern Select-Funktion

Die Preset- oder User-Pattern lassen sich über die 16 Pads des SP-505 auswählen.

Pattern Sequenzer

Der SP-505 besitzt einen internen Sequenzer, mit dessen Hilfe es möglich ist, unterschiedliche Songs zu erstellen.

26 Effekte

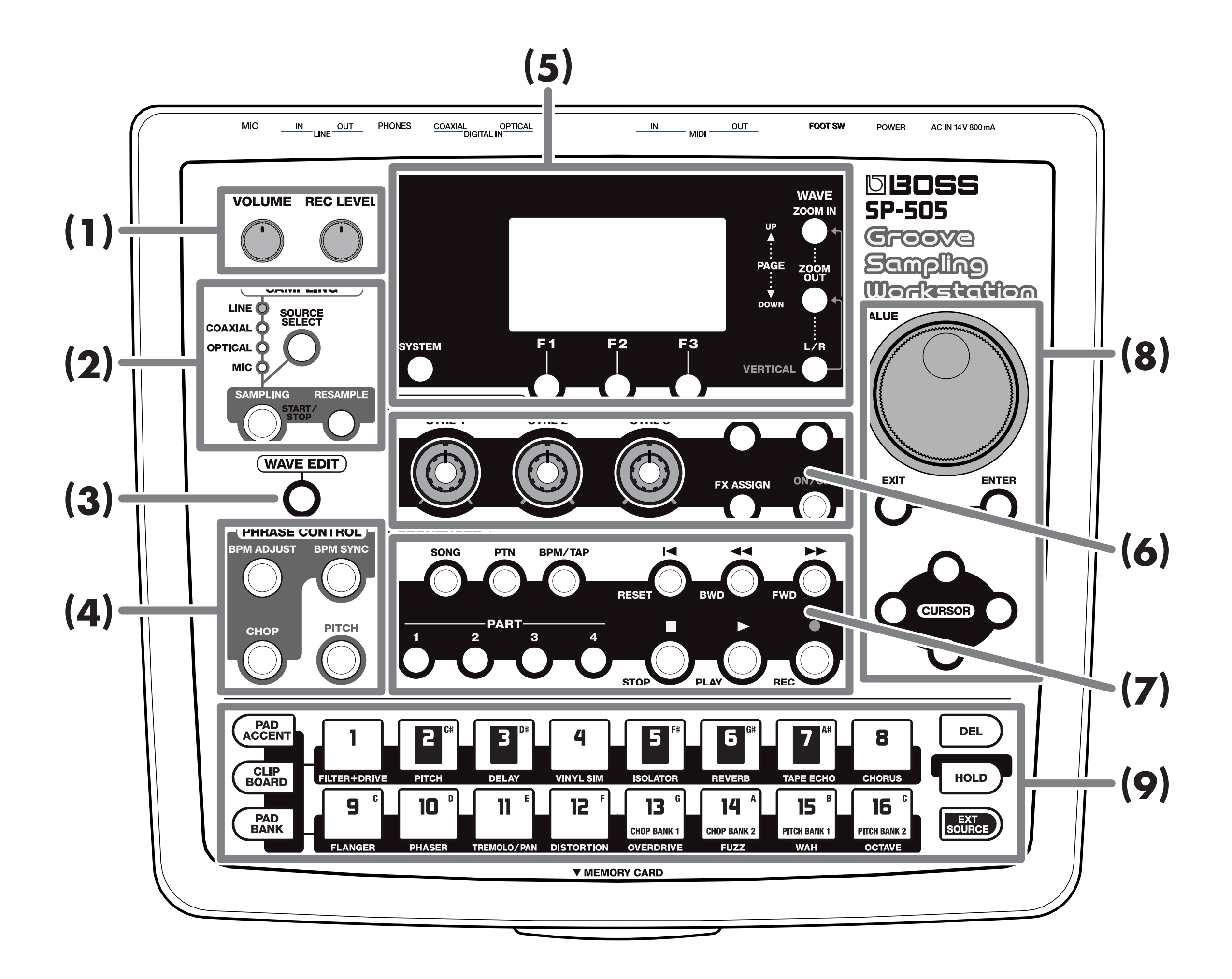
Der SP-505 bietet über 26 verschiedene Effekte, wie z.B. einem “Vinyl Simulator“, der den Sound einer Schallplatte simuliert, oder der “Isolator“, der bestimmte Frequenzen ausblenden kann.

Digital In

Zwei Digital In-Anschlüsse (optisch und koaxial) erlauben die verlustfreie Übertragung von Sounds aus dem Computer oder von CD in den SP-505.

Die Bedienoberfläche und Rückseite

Die Bedienoberfläche



(1)

VOLUME Volume-Regler

Regelt die Lautstärke des SP-505.

REC LEVEL (REC Level-Regler)

Regelt die Aufnahme-Lautstärke der Signale externer Geräte.

(2) SAMPLING

SOURCE SELECT-Taster

Wählt die externe Eingangsbuchse für das Sampling aus.

SAMPLING-Taster

Stoppt und startet den Sampling-Vorgang.

RESAMPLE-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um erneut zu sampeln (Resample).

(3)

WAVE EDIT-Taster

Drücken Sie den Taster, um das aufgenommene Sample zu bearbeiten.

(4) PHRASE CONTROL

BPM ADJUST-Taster

Drücken Sie den Taster, wenn Sie das Tempo (BPM) des Samples in Echtzeit verändern wollen.

BPM SYNC-Taster

Sie können das Tempo (BPM) von 16 Samples synchronisieren.

CHOP-Taster

Die Funktion zerteilt ein Sample in Einzelsamples und verteilt diese auf mehrere Pads.

PITCH-Taster
Erlaubt das Spielen von Skalen (Tonfolgen) auf den Pads.

(5)

SYSTEM-Taster
Dient der Änderungen der System-Einstellungen des SP-505. Dieses betrifft z.B. Änderungen des Display-Kontrasts der MIDI Einstellungen.

Display
Alle wichtigen Informationen werden im Display dargestellt.

F1–F3-Taster
Die Funktion der Taster hängt von den oberhalb der Taster im Display abgebildeten Funktionen ab.

ZOOM IN-Taster und ZOOM OUT-Taster
Sobald Sie ein Sample bearbeiten, lässt sich das Sample mit den Tastern ZOOM-IN und ZOOM-OUT vergrößern und verkleinern.

* *Halten Sie den Taster gedrückt, wird der Wechsel im Display in gleichmäßig wechselnden Intervallen ausgeführt.*
* *Halten Sie einen dieser Taster gedrückt, während Sie den anderen Taster drücken, wechselt die Darstellung schneller.*

L/R-Taster
Sobald Sie ein Stereo-Sample bearbeiten, können Sie mit dem Taster zwischen dem linken und dem rechten Kanal des Samples wechseln.

(6) EFFECTS CONTROL

CTRL 1–CTRL 3 (Control-Regler 1–3)
Diese Regler dienen der Echtzeitkontrolle. Die Parameter wechseln, sobald Sie einen anderen Effekt angewählt haben. Die Kontroll-Einstellungen lassen sich pro Effekt den einzelnen CTRL-Reglern zuordnen.

FX INFO (Effect Information)-Taster
Drücken Sie diesen Taster, um die Effekt-Einstellungen anzuzeigen.

FX SELECT (Effect Select)-Taster
Dient der Effekt-Auswahl. Drücken Sie den Taster und danach eines der Pads [1]–[16], um einen der ersten 16 Effekte direkt anzuwählen.

FX ASSIGN (Effect Assign)-Taster
Drücken Sie den Taster, um festzulegen, welchem Sample-Pad ein Effekt zugeordnet werden soll.

FX ON/OFF (Effect On/Off)-Taster
Der Taster schaltet den Effekt ein und aus.

(7) SEQUENCER

SONG-Taster
Drücken Sie den Taster, um einen Song abzuspielen.

PTN (Pattern)-Taster
Drücken Sie den Taster, um ein Pattern abzuspielen.

BPM/TAP-Taster
Drücken Sie den Taster, um das Tempo (BPM) des Songs oder Patterns einzustellen.

Drücken Sie den Taster vier Mal im gewünschten Tempo, oder stellen Sie das Tempo manuell ein.

PART-Taster 1–4
Diese Taster bestimmen, ob der Part eines Patterns oder Songs erklingt oder stummgeschaltet ist.

Taster leuchtet: Der Part ist zu hören.

Taster ist erloschen: Der Part ist stummgeschaltet.

RESET-Taster
Schaltet den Song oder das Pattern an die Anfangsposition.

BWD (Backward)-Taster
Das Playback springt bei Drücken des Tasters um eine Einheit zurück.

* *Wenn Sie den Taster gedrückt halten, wird die Position kontinuierlich verändert.*

FWD (Forward)-Taster
Das Playback springt bei Drücken des Tasters um eine Einheit vor.

* *Wenn Sie den Taster gedrückt halten, wird die Position kontinuierlich verändert.*

STOP-Taster
Stoppt das Playback des Songs oder Patterns.

PLAY-Taster
Startet das Playback des Songs oder Patterns.

REC (Recording)-Taster
Aktiviert die Aufnahme.

(8)

VALUE-Rad
Verändert den Wert der ausgewählten Einstellung.

EXIT-Taster
Bricht den aktuellen Bedienvorgang ab. Der SP-505 kehrt zur Play-Anzeige zurück.

ENTER-Taster
Drücken Sie den Taster, um die geänderte Einstellung abzuspeichern.

CURSOR-Taster ←/→/↑/↓
Diese Taster bewegen den Cursor.

- * *Halten Sie den Taster gedrückt, bewegt sich der Cursor solange, bis Sie den Taster loslassen.*
- * *Halten Sie den Taster gedrückt, während Sie den entgegengesetzten Cursor-Taster drücken, bewegt sich der Cursor schneller.*

(9)

PAD ACCENT-Taster
Drücken Sie den Taster, um die Lautstärke des dem Pad zugeordneten Samples einzustellen.

CLIPBOARD-Taster
Drücken Sie den Taster, um ein Sample in einem Zwischenspeicher (Clipboard) übergangsweise abzuspeichern.

PAD BANK-Taster
Wählen Sie eine der 32 Pad-Bänke an.

Pads 1–16
Drücken Sie die Pads, um die Samples abzuspielen. Das Pad leuchtet, während das Sample abgespielt wird.

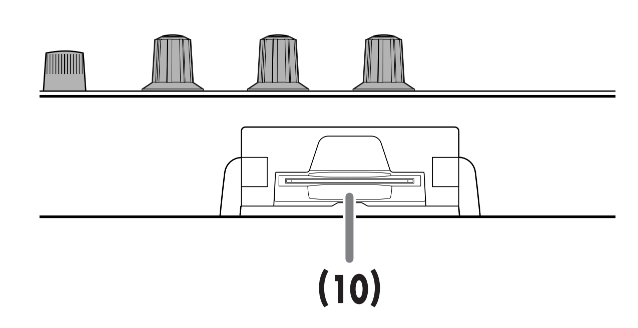
Die Pads dienen auch der Song-, der Pattern-, der Bank- und der Effekt-Auswahl.

DEL (Delete)-Taster
Mit dieser Taste lässt sich das ausgewählte Sample löschen.

HOLD-Taster
Drücken Sie ein Pad und danach den HOLD-Taster. Lassen Sie das Pad los, wird das gestartete Sample weiter gespielt.

EXT SOURCE (External Source)-Taster
Drücken Sie den Taster, um angeschlossene Klangquellen abzuhören und aufzunehmen.

Der angeschlossenen Klangquelle können auch Effekte zugeordnet werden.

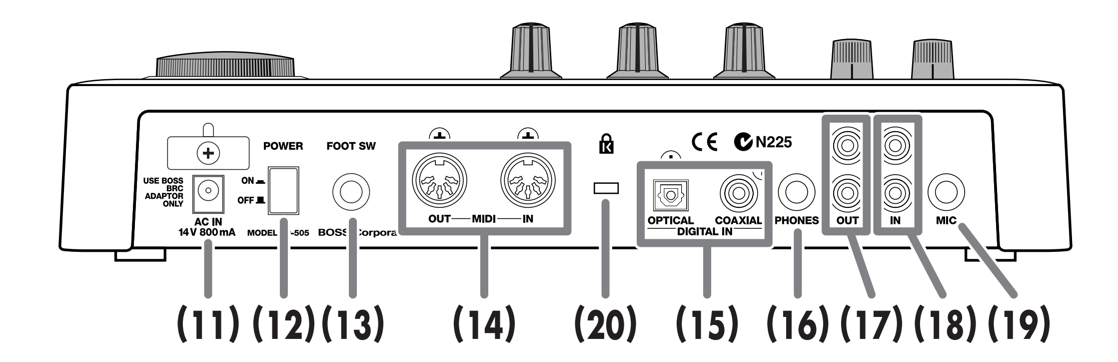


(10)

MEMORY CARD-Schacht
Der Schacht dient der Aufnahme einer externen Speicherkarte (SmartMedia, zusätzliches Zubehör). Mit der SmartMedia-Karte lässt sich der interne Speicher erweitern, um die Samplingzeit zu erhöhen.

Die Daten des internen SP-505 Speichers können als Sicherheitskopie auf der Speicherkarte abgelegt werden.

Die Rückseite



(11)

AC Adapter-Buchse

Dient dem Anschluss des mitgelieferten Netzadapters (BRC-Serie).

* *Um Schäden und Fehlfunktionen zu vermeiden, benutzen Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter.*

(12)

POWER-Schalter

Schaltet das Gerät ein und aus.

(13)

FOOT SW (Foot Switch)-Buchse

Ein zusätzlich erhältlicher Fußtaster (FS-5U) ermöglicht das Starten und Stoppen der Pattern oder Songs.

(14)

MIDI IN/OUT-Anschlüsse

Diese Anschlüsse erlauben den Anschluss externer MIDI-Geräte wie z.B. Sequenzer, Keyboards und Rhythmusmaschinen.

Verwenden Sie MIDI-Kabel, um die Verbindung herzustellen.

(15)

DIGITAL IN-Buchsen OPTICAL/COAXIAL

Die Buchsen dienen der Übermittlung von digitalen Audio-Signalen.

(16)

PHONESr-Buchse

Wenn Sie einen Stereokopfhörer mit der Buchse verbinden, hören Sie das am OUTPUT anliegende Signal über den Kopfhörer.

(17)

LINE OUT-Buchsen L/R

Verbinden Sie den Stereoausgang des SP-505 mit Ihrem Verstärker oder Mischpult.

(18)

LINE IN-Buchsen L/R

Verbinden Sie den Stereoeingang des SP-505 z.B. mit einem CD Player, um das Signal aufzuzeichnen.

(19)

MIC-Buchse

Dient dem Anschluss eines Mikrofons.

(20)

Diebstahlsicherung ( )

Die Firma Kensington stellt spezielle Stahlketten her, die u.a. als Diebstahl-Sicherung für Notebooks und Laptops dienen. Diese Kette kann auch am SP-505 montiert werden.

Nähere Informationen finden Sie auf der Internet-Seite [http://www.kensington.com/].

Die ersten Bedienschritte

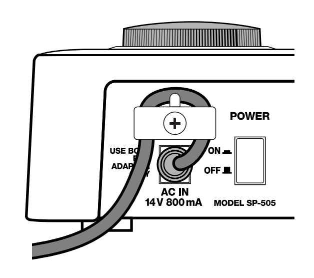
Die Anschlüsse

1. Stellen Sie sicher, dass alle mit dem SP-505 verbundenen Geräte ausgeschaltet sind und die Lautstärke heruntergeregelt ist.

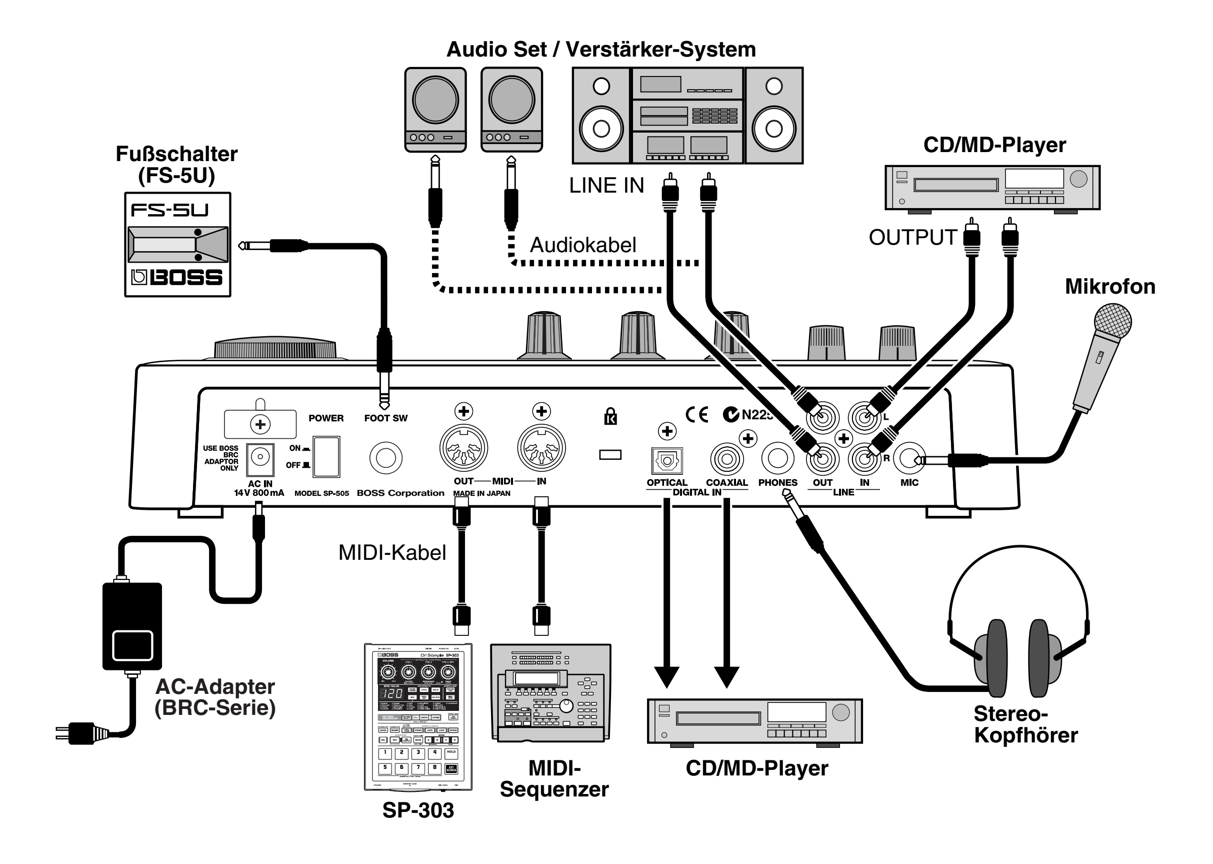
2. Verbinden Sie den mitgelieferten Netzadapter (BRC-Serie) mit der Netzbuchse des SP-505.

* *Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Adapter der BRC-Serie. Adapter anderer Hersteller können zu Fehlfunktionen und Schäden am SP-505 führen.*

* *Um eine unvorhergesehene Unterbrechung der Stromzufuhr auszuschließen und Beschädigungen des Netzkabels zu verhindern, verwenden Sie den Kabelhaken an der Rückseite des SP-505.*

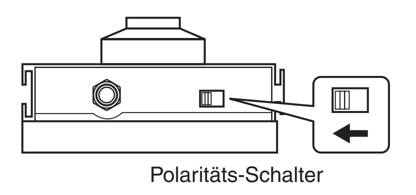


3. Verbinden Sie die Audio- und MIDI-Kabel wie in der nachfolgenden Abbildung dargestellt.



* *Drehen Sie vor dem Verkabeln die Lautstärke herunter, um Schäden oder Fehlfunktionen an Lautsprechern und anderen angeschlossenen Geräten zu verhindern.*

* *Wenn Sie den Fußschalter (FS-5, zusätzlich erhältliches Zubehör) mit der FOOT SW-Buchse des SP-505 verbinden, beachten Sie die richtige Position des Polaritäts-Schalters.*


Polaritäts-Schalter

* *Rückkopplungen und Nebengeräusche entstehen, wenn sich das Mikrofon in unmittelbarer Nähe zum Lautsprecher befindet. Gehen Sie dann wie folgt vor:*
1. Ändern Sie die Ausrichtung des Mikrofons zum Lautsprecher.
2. Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprechern.
3. Regeln Sie die Lautstärke herunter.

Einschalten

Sind die Geräte miteinander verbunden, schalten Sie diese in der beschriebenen Reihenfolge ein. Andernfalls riskieren Sie Schäden oder Fehlfunktionen an Lautsprechern oder anderen Geräten.

1. Vor dem Einschalten beachten Sie Folgendes:

- Sind alle externen Geräte angeschlossen?
- Ist die Lautstärke des SP-505, des Verstärkers und aller anderen angeschlossenen Geräte leise gestellt?
- Stellen Sie sicher, dass die von Ihnen verwendete Speicherkarte korrekt installiert ist.

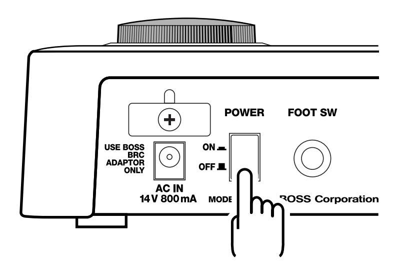


Befindet sich die Speicherkarte nicht vollständig im Kartenschacht, kann es zu Beschädigungen der Speicherkarte oder zu einem Datenverlust der Daten auf der Karte und im internen Speicher kommen.

Sollten Sie die Karte bei eingeschaltetem SP-505 aus dem Schacht nehmen oder hineinschieben, erscheint die Warnmeldung “WARNING! Data Maybe Damaged!“. Schalten Sie den SP-505 sofort aus, schieben Sie die Karte vollständig in den Schacht, und schalten Sie das Gerät erneut ein.

2. Schalten Sie den SP-505 mit dem POWER-Schalter auf der Rückseite ein..

* *Ist das Gerät eingeschaltet, ist trotz heruntergeregelter Lautstärke ein Einschaltgeräusch zu hören. Dies ist keine Fehlfunktion.*

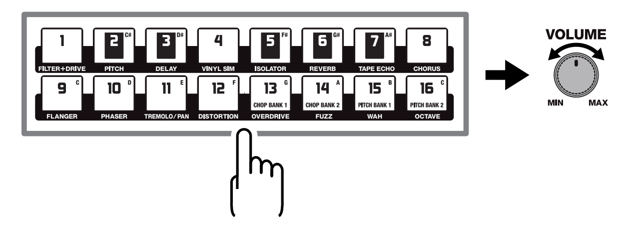


Das Gerät ist mit einer Schutzschaltung ausgerüstet. Es benötigt daher ein paar Sekunden, um in den normalen Betriebszustand zu wechseln.

3. Schalten Sie alle externen Geräte ein.

4. Spielen Sie die Pads, und stellen Sie mit dem VOLUME-Regler des SP-505 die gewünschte Lautstärke ein.

* *Ist das Gerät an einen externen Verstärker angeschlossen, stellen Sie die Lautstärke des Verstärkers ein, bevor Sie die Lautstärke des SP-505 regeln.*



Ausschalten

1. Bevor Sie die Geräte ausschalten, beachten Sie Folgendes:

- Ist die Lautstärke des SP-505, des Verstärkers und aller anderen Geräte heruntergeregelt?

2. Schalten Sie alle externen Geräte aus.

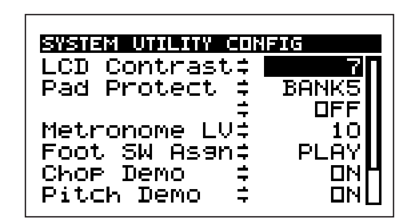
3. Schalten Sie den SP-505 aus.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Das Display des SP-505

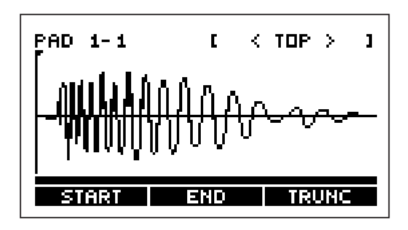
Das Parameter-Display



Der Rollbalken (Scroll bar) auf der rechten Seite zeigt die aktuelle Position des Cursors in der Parameterliste.

- Drücken Sie CURSOR [↑] [↓], um den Cursor jeweils einen Schritt nach oben oder unten zu bewegen.
- Drücken Sie [PAGE UP][PAGE DOWN], um den Cursor auf die nächste oder die vorherige Seite zu bewegen.
- Verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Das Wave-Display



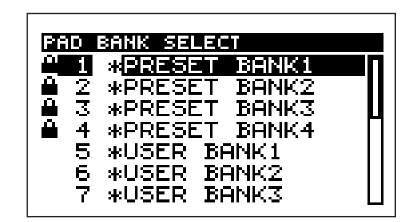
- Drücken Sie [L/R], um zwischen dem linken Kanal (Lch) und dem rechten Kanal (Rch) des Stereo-Samples zu wechseln.
- Drücken Sie [ZOOM IN][ZOOM OUT], um die Darstellung der Wellenform zu vergrößern (ZOOM-IN) oder zu verkleinern (ZOOM-OUT). Das Display stellt die horizontale Achse (die Zeitachse) der Wellenform dar.
- Halten Sie [L/R] gedrückt, und drücken Sie [ZOOM IN][ZOOM OUT], um die vertikale Achse der Wellenform (den Lautstärkewert) zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Drücken Sie CURSOR [←][→], um die Darstellung der Wellenform in horizontaler Richtung zu bewegen. Dieses dient der Darstellung des Klangverlaufs eines Samples.
- Drehen Sie das VALUE-Rad, um die Markierungslinie zur Bearbeitung der Wellenform zu bewegen.

Das Sub-Window-Display

Um Unterverzeichnisse (das Sub-Window-Display) zu erreichen, drücken Sie einen der folgenden sechs Taster:

[PAD BANK]
[PAD ACCENT]
[BPM/TAP]
[FX INFO]
[FX SELECT]
[FX ASSIGN]

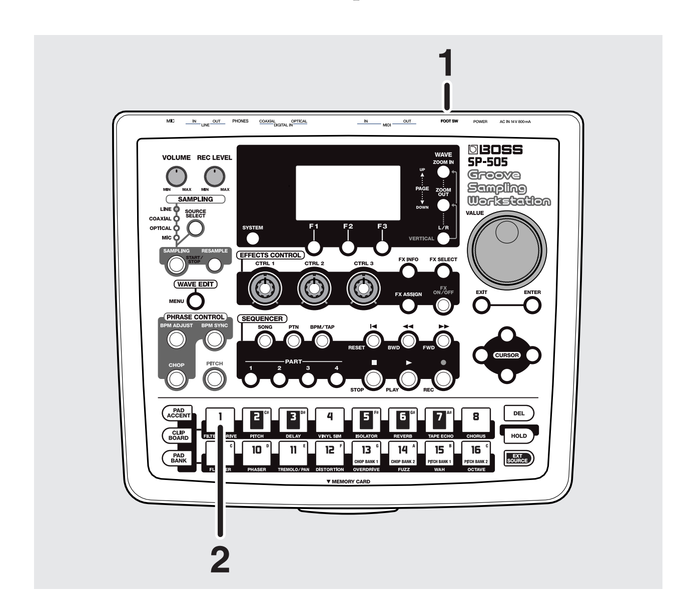
(Beispiel) Drücken Sie [PAD BANK].



Mit [EXIT] erreichen Sie wieder die vorherige Anzeige.

Spielen der Sounds über die Pads

Der SP-505 enthält interne Drum- und Bass-Sounds, die sich durch das Drücken der Pads spielen lassen.



1. **Schalten Sie den SP-505 ein.**
2. **Drücken Sie Pad [1].**

   Sie hören einen Drum-Sound.

   Die Pads [2]–[16] enthalten ebenfalls Drum-Sounds. Spielen Sie diese über die Pads [2]–[16].

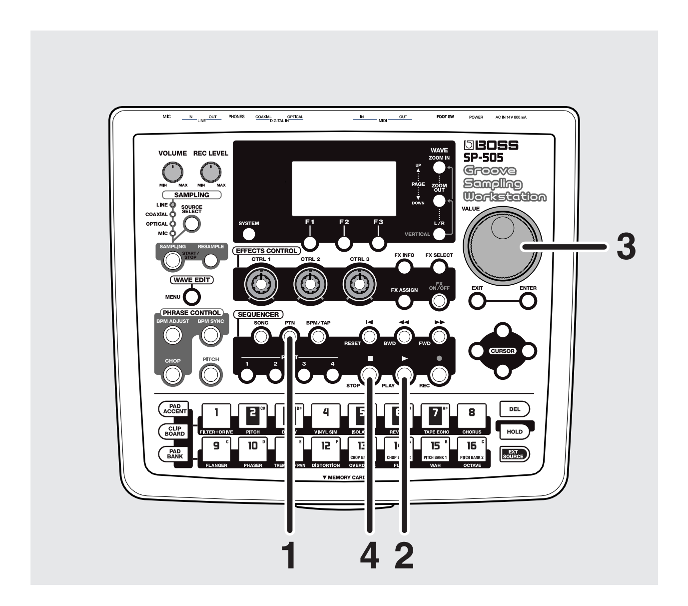
Der SP-505 kann auch Audio-Samples des BOSS SP-303 abspielen.

1. **Stecken Sie die SmartMedia-Karte des SP-303 in den Card Slot des SP-505.**
2. **Wechseln Sie die Pad-Bank des SP-505 auf “17“ (S. 30).**
3. **Drücken Sie ein Pad.**

   Sie hören nun die Samples der SP-303-Karte.

Abspielen der Preset-Patterns

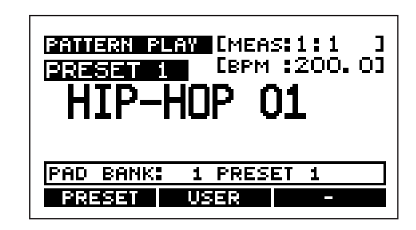
Der SP-505 besitzt 40 Preset-Patterns verschiedener Musikstilrichtungen.



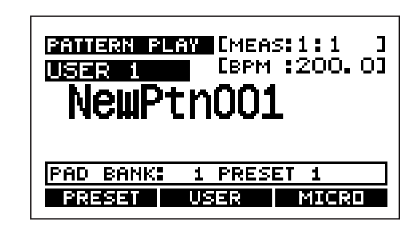
1. Drücken Sie [PTN].

Die folgende Anzeige erscheint:

(Für ein Preset Pattern)



(Für ein User Pattern)



HINWEIS

Diese Anzeige heißt “**Play-Anzeige**”.

2. Drücken Sie [PLAY].

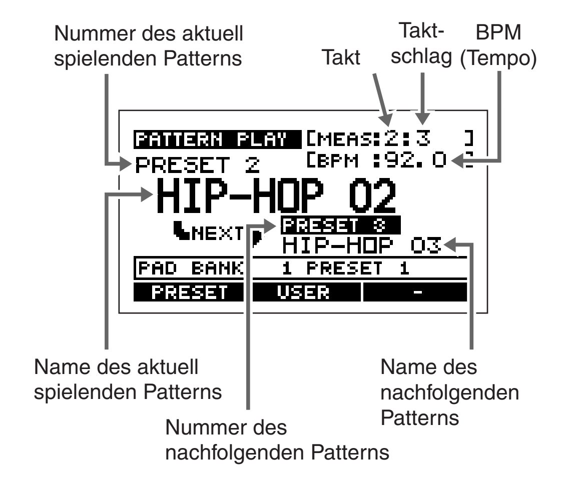
Das Pattern wird abgespielt.

Während des Spielens blinkt der [PLAY]-Taster in der Geschwindigkeit (BPM) des Pattern-Tempos.

* *Ab Werk enthalten die User-Pattern keine Daten.*

3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das nächste Pattern aus, das Sie abspielen wollen.

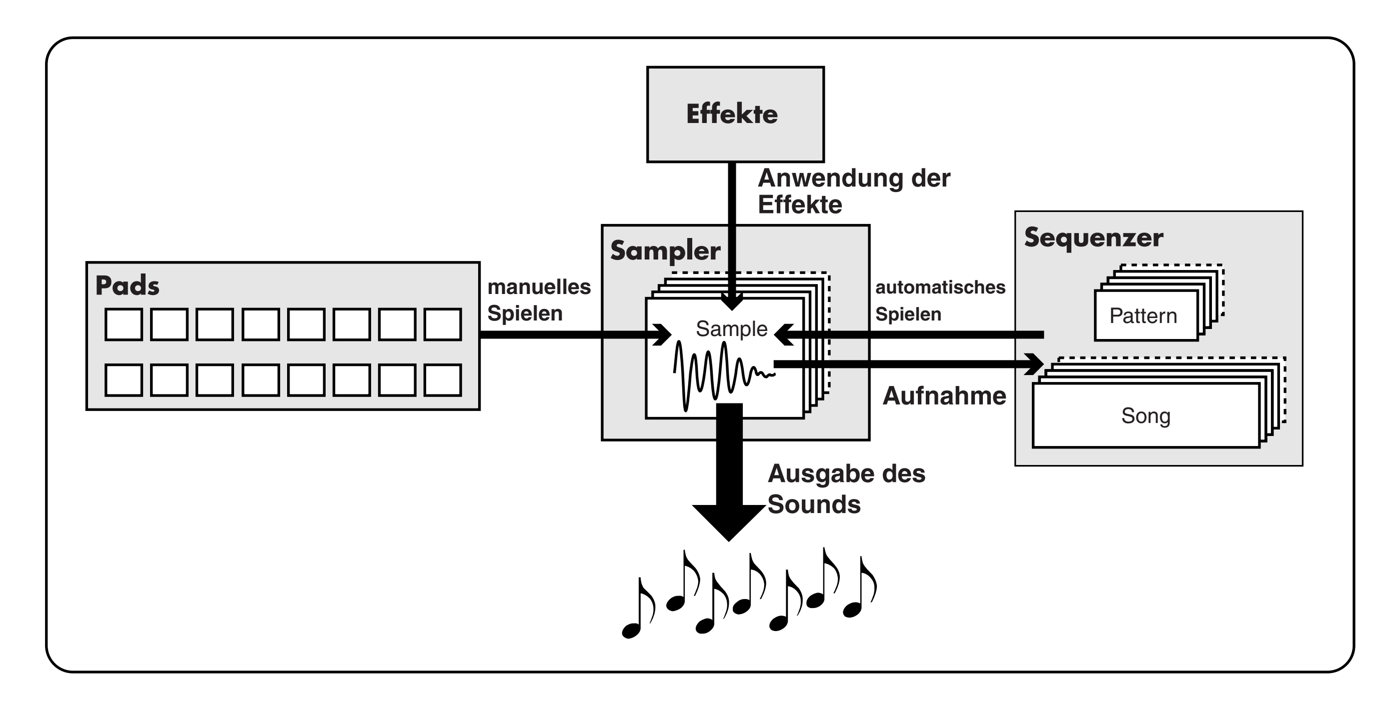
Sobald das laufende Pattern beendet ist, wird das nachfolgende Pattern gestartet.



4. Drücken Sie [STOP], um das Playback zu beenden.

Der Aufbau des SP-505

Die verschiedenen Bereiche des SP-505



Sampler

Der SP-505 ist ein Sampler mit einem Aufnahmespeicher für Audio-Daten. Der SP-505 kann diese Klänge speichern, bearbeiten und wiedergeben.

Effekte

Dieser Bereich besitzt unterschiedliche Effekte, die dem gesampelten Sound hinzugefügt werden können.Wählen Sie aus 26 verschiedenen Effekten, wie Hall oder LoFi-Effekte.

Pads

Die Samples werden durch Drücken der Pads gespielt.

Sequenzer

Der Sequenzer bietet die Möglichkeit, die Abspiel-Reihenfolge der Pad-Betätigungen aufzuzeichnen.

Die Struktur des SP-505

Der SP-505 verfügt über drei verschiedene Speicherbereiche:

"Samples" (die aufgenommenen Sounds)

"Pattern" (Spieldaten für die Sounds)

"Songs" (die Abspiel-Reihenfolge mehrerer Patterns).

Was ist ein Sample?

Als Sample bezeichnet man einen Klang ("Sound"), der aus einer aufgenommenen Wellenform besteht (z.B. dem Klang eines Instruments, einer menschlichen Stimme u.s.w.). Dieser Wellenform sind bestimmte Einstellungen zugeordnet, die das Abspielverhalten des Samples bestimmen. Das Sample lässt sich einem Pads zuordnen und kann durch den Sequenzer des SP-505 oder von einem externen Sequenzer gespielt werden.

Der SP-505 besitzt 64 Preset Samples und gestattet die Aufnahme von 128 eigenen User-Samples). Zusätzlich lassen sich bis zu 256 User-Samples auf einer externen SmartMedia-Karte ablegen.

Der SP-505 unterscheidet zwischen zwei unterschiedlichen Sample-Typen: Phrase-Sample und Single-Sample.

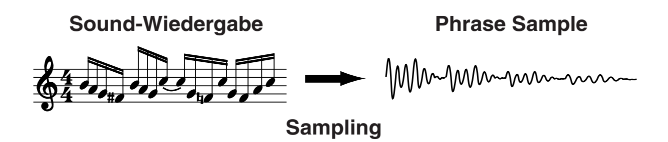
Phrase Samples

Ein Sample mit einer musikalischen Struktur bezeichnet man generell als “Phrase Sample”.

Stellen Sie als Abspieltyp “PHRASE” am SP-505 ein. Damit ist der SP-505 in der Lage, das Tempo (BPM) des Samples dem Tempo (BPM) des Sequenzers zuzuordnen.

Das Sample-Tempo (BPM) lässt sich in einem Bereich von 0.5–1,3 einstellen.

* *Überschreitet das Sequenzer-Tempo (BPM) das Tempo (BPM) des Samples, berechnet der SP-505 das halbe oder doppelte Tempo des Samples. Diese Funktion ist für den Einsatz von ein- oder mehrtaktigen Phrase-Samples geeignet.*

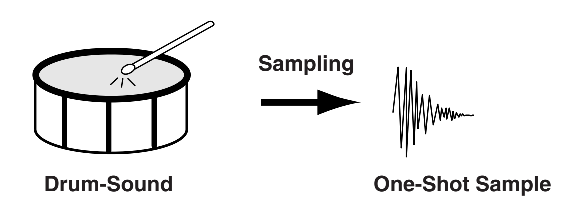


Single Samples

Kurze Samples bezeichnet man als “Single Samples”.

Wenn Sie Single Samples einsetzen, wählen Sie die Einstellung “SINGLE”-Sample. Bei dieser Einstellung wird das Sample mit seinem eigenen Tempo wiedergegeben.

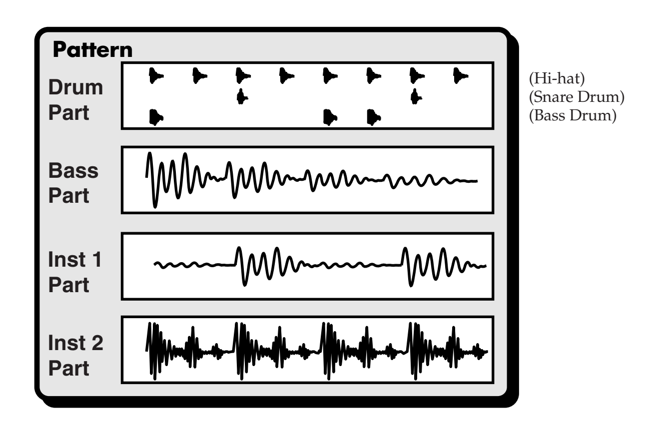
Diese Anwendung ist für den Einsatz von Drum-Sounds oder Effekt-Sounds geeignet.



Was ist ein Pattern?

Ein Pattern ist eine Sequenz mit bis zu acht Takten und enthält Informationen über den Zeitpunkt, zu dem ein Sample abgespielt wird. Ein Pattern besteht aus vier Teilen (Parts). Jeder dieser Teile besteht aus unterschiedlichen Klängen wie z.B. Drums oder Bass.

Sie können mehrere Patterns zu einem Song verknüpfen.

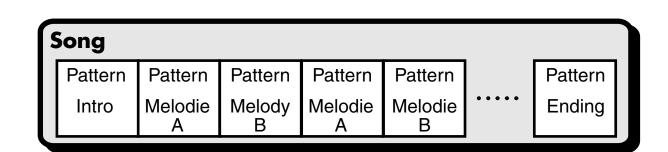


Der interne Speicher des SP-505 enthält 40 Preset-Pattern mit verschiedenen Rhythmen und 100 User-Pattern für die Aufnahme eigener Grooves.

* *Ein Pattern bestimmt den Zeitpunkt, an dem ein Sample-Pad gedrückt wurde. Sobald Sie ein Sample (Klang) für ein Pad auswechseln, ändert sich der Sample auch in der Pattern-Ebene.*
* *Ein Pattern kann maximal acht Takte lang sein.*
* *Wird ein Phrase-Sample abgespielt, gilt das Tempo (BPM) des Patterns. Das Tempo des Phrase-Samples ist dann nicht gültig.*

Was ist ein Song?

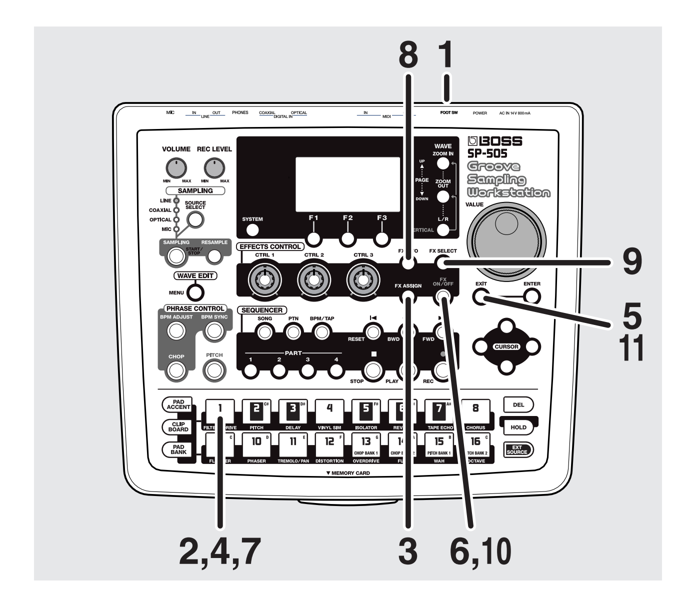
Ein Song besteht aus verschiedenen Patterns, die in einer vorher bestimmten Reihenfolge abgespielt werden. Der interne Speicher des SP-505 besitzt 20 Speicherplätze für Songs.



* *Ein Song enthält Informationen über die Reihenfolge, mit der die Patterns abgespielt werden. Sobald Sie Änderungen in den Daten eines Patterns vornehmen, sind diese Änderungen in den Songs ebenfalls zu hören.*
* *Wenn Sie einen Song abspielen, ist es möglich, das Tempo der einzelnen (im Song verwendeten) Patterns zu aktivieren (S. 55).*

Anwendung der Effekte

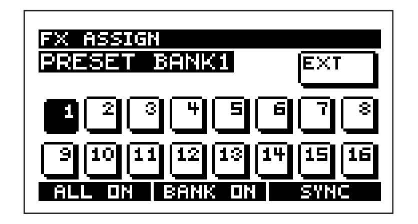
Der SP-505 besitzt 26 verschiedene Effekte.



1. **Schalten Sie den SP-505 ein.**
2. **Drücken Sie Pad [1].**

   Das Sample wird abgespielt.
3. **Drücken Sie den [FX ASSIGN] Taster.**
4. **Drücken Sie das Pad, dem Sie einen Effekt zuordnen wollen.**

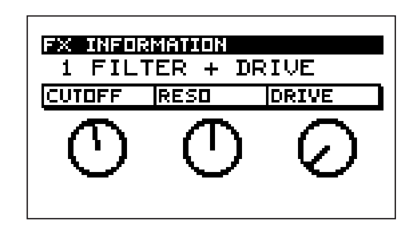
   Beispiel: Drücken Sie Pad [1], so dass [1] aufleuchtet.



5. **Drücken Sie [EXIT].**
6. **Drücken Sie den [FX ON/OFF] Taster, so dass dieser leuchtet.**
7. **Drücken Sie Pad [1].**

   Der Effekt wird dem Sound des Preset-Samples zugeordnet.
8. **Drücken Sie [FX INFO], um zu überprüfen, welche Effekteinstellungen angewählt sind.**

   Das Display zeigt, welcher Effekt gerade angewählt ist (in diesem Fall FILTER+DRIVE). Verändern Sie die Effekt-Einstellungen mit den CTRL 1–3-Reglern.



9. **Drücken Sie [FX SELECT], um einen anderen Effekt anzuwählen.**

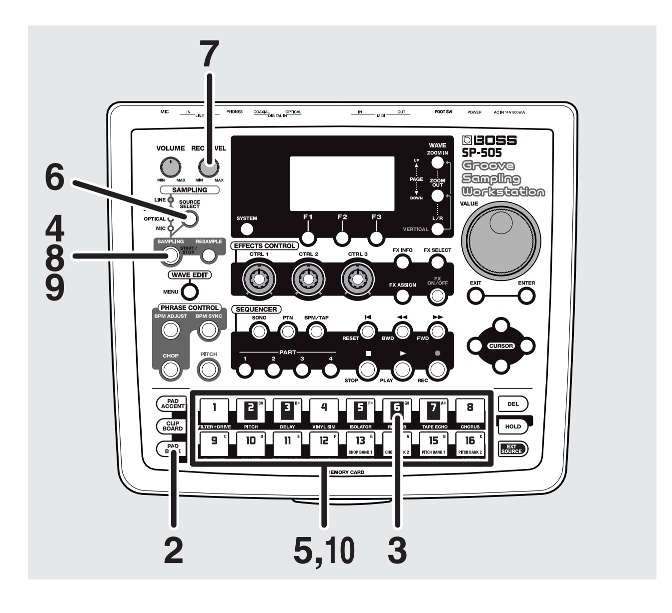
   Die Effekt-Liste wird angezeigt.

   Die Effekte 1–16 lassen sich durch das Drücken der Pads [1]–[16] direkt auswählen. Um die Effekte 17-26 anzuwählen, drehen Sie das VALUE-Rad. Haben Sie sich für einen Effekt entschieden, drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.
10. **Drücken Sie [FX ON/OFF], um den Effekt auszuschalten (der Taster erlischt).**
11. **Drücken Sie [EXIT], um zur Play-Anzeige zurückzukehren.**

Aufzeichnen eines Samples

Der SP-505 kann Samples mit einer Gesamtlänge von 17 Minuten im internen Speicher aufnehmen.

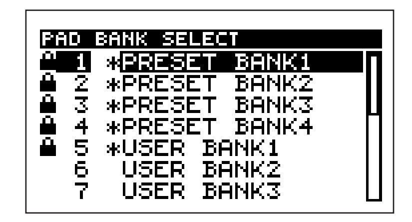
* *Das unerlaubte Überspielen von CD, Tape, Video oder Sendungen ist untersagt, solange dieses die Rechte Dritter betrifft.*



1. **Verbinden Sie den CD Player mit den LINE IN-Buchsen oder der DIGITAL IN-Buchse des SP-505.**

2. **Drücken Sie [PAD BANK].**

Die List der Pad-Bänke wird angezeigt:



3. **Wählen Sie eine Pad-Bank.**

Drücken Sie Pad [6], um die USER BANK 2 auszuwählen.

* *In der Werksvoreinstellung ist die USER BANK 1 schreibgeschützt, damit die ab Werk aufgenommenen Audio-Samples nicht versehentlich überschrieben werden. Um den Speicherschutz auszuschalten, wählen Sie SYSTEM UTILITY CONFIG, und schalten Sie die "Pad Protect"-Einstellung auf "OFF". Siehe "Die System-Parameter" (S.73).*

4. **Drücken Sie [SAMPLING].**

[SAMPLING] blinkt, und der SP-505 befindet sich im "Sampling-Standby"-Modus.

Die Pads, die keine Samples enthalten, blinken.


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

* *Drücken Sie [EXIT], um den Vorgang abzubrechen.*

5. **Drücken Sie das Pad, dem Sie ein Sample zuordnen wollen.**

* *Sollte diesem Pad bereits ein Sample zugeordnet sein, erscheint im Display die Meldung "OK to Overwrite?" (Überschreiben des vorherigen Samples OK?). Wollen Sie dem Pad das neue Sample zuordnen, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

6. **Drücken Sie [SOURCE SELECT], um den gewünschten Eingang (LINE IN, COAXIAL, OPTICAL) für die Aufnahme auszuwählen.**

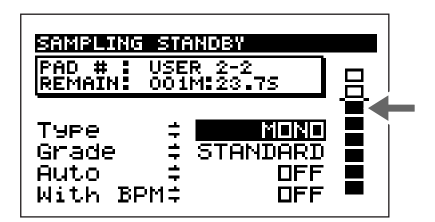
* *Sind COAXIAL oder OPTICAL angewählt, zeigt die Anzeige "Awaiting Digital Signal" (Warten auf ein digitales Signal).*

* *Es können Nebengeräusche auftreten, sobald die digitale Verbindung nicht stabil ist.*

7. **Regeln Sie die Sampling-Lautstärke.**

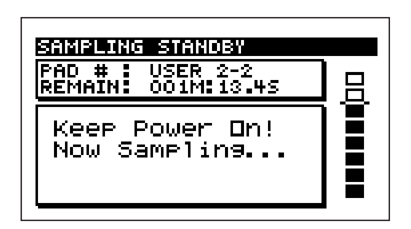
Spielen Sie die CD ab, und regeln Sie mit dem REC LEVEL-Regler die Aufnahmelautstärke, bis das dritte "❐"-Symbol von oben in der Lautstärkeanzeige dunkel angezeigt wird.

* *Sind COAXIAL oder OPTICAL angewählt, hat der REC LEVEL-Regler keine Funktion.*



8. **Drücken Sie [SAMPLING], um die Aufnahme zu starten.**

Die [SAMPLING]-Anzeige leuchtet, und der Aufnahme (Sampling)-Vorgang beginnt.



9. Drücken Sie erneut [SAMPLING], um die Aufnahme zu stoppen.

* *Der Sampling-Vorgang stoppt automatisch, sobald die maximal verfügbare Samplingzeit erreicht ist.*

10. Drücken Sie das Pad, um den gesampelten Klang abzuspielen.



Ist das Sampling beendet, ermittelt der SP-505 automatisch das Tempo (BPM) und die Länge des gesampelten Klangs. Benutzen Sie die BPM Adjust-Funktion (S. 24) oder die BPM Sync-Funktion (S. 25), um das Sample-Tempo (BPM) einzustellen.



Sollten am Beginn oder Ende des Samples unerwünschte Nebengeräusche auftauchen, lässt sich das Sample bearbeiten. Siehe “Verändern der Start- und Endpunkte” (S. 46).

Löschen des aufgenommenen Samples

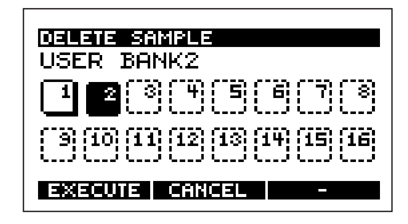
Löschen Sie das aufgenommene Sample, wenn die Aufnahme nicht zufriedenstellend ist, und wiederholen Sie danach den Sampling-Vorgang ab Schritt 2.

1. Drücken Sie [DEL].

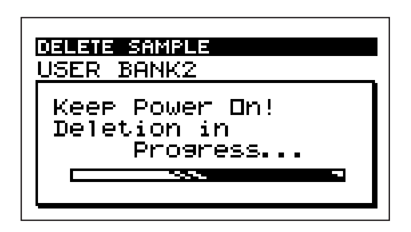
2. Drücken Sie das Pad, in dem sich das zu löschende Sample befindet. Die Pad-Nummer im Display leuchtet auf.

Sie können auch mehrere Pads gleichzeitig auswählen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie das entsprechende Pad noch einmal.



3. Drücken Sie [F1] (EXECUTE).



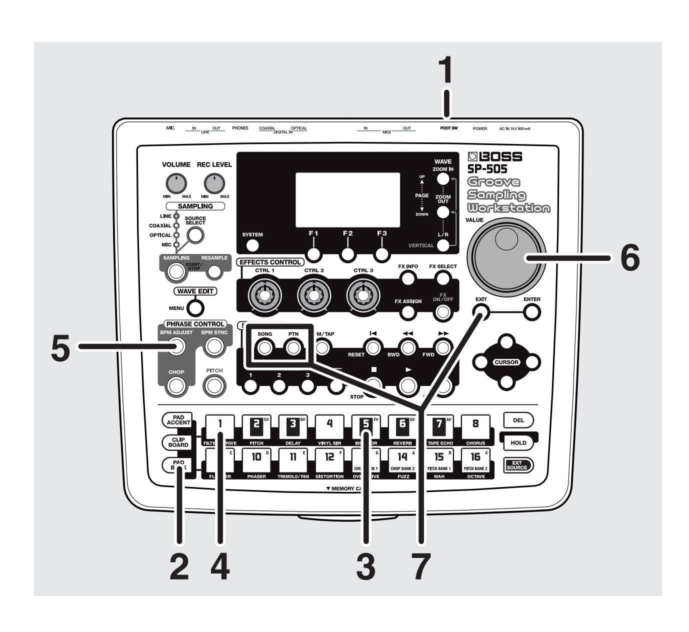
Das Sample wird gelöscht.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT] anstelle von [F1] (EXECUTE).



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

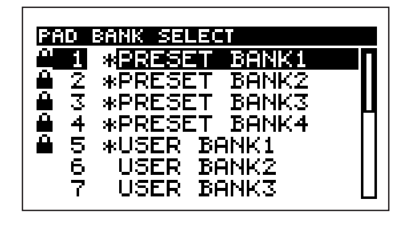
Wechseln des BPM (Tempo) eines Samples



1. Schalten Sie den SP-505 ein.

2. Drücken Sie [PAD BANK].

Die Liste der Pad-Bänke wird angezeigt:



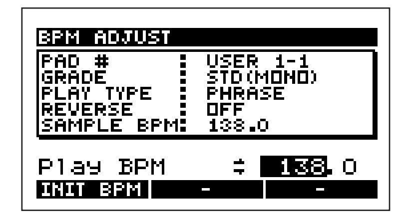
3. Wählen Sie eine Pad-Bank.

Drücken Sie Pad [5], um USER BANK 1 auszuwählen.

4. Drücken Sie Pad [1].

Der Sample wird abgespielt.

5. Drücken Sie [BPM ADJUST].



PAD#:	Zeigt das ausgewählte Pad an. Beispiel: USER1-1 = Pad [1] der User Bank 1
GRADE:	Sampling Einstellung: Stereo/Mono STD (Standard), LONG, LO-FI
PLAY TYPE:	Abspieltyp: PHRASE, SINGLE
REVERSE:	Rückwärts abspielen: ON, OFF
SAMPLE BPM:	Tempo des angewählten Samples

6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Tempo (BPM).

Sie können das Tempo (BPM) in Einzelschritten von 40,0–200,0 bestimmen.

Drücken Sie CURSOR [→], und regeln Sie das Tempo in 0,1 BPM-Schritten.

* *Das Sample-Tempo (BPM) lässt sich um einen Wert von 0.5–1.3 des originalen Tempos herauf- oder herabsetzen. Sobald Sie Einstellungen vornehmen, die den zulässigen Tempo-Bereich des Samples überschreiten, verdoppelt oder verringert der SP-505 das Sample-Tempo. Drücken Sie ein Pad, und achten Sie auf die Veränderung der Tempo-Anzeige.*

* *Bei der Veränderung des Tempos eines Samples kann es zu Nebengeräuschen kommen.*

* *Bei Samples mit der Abspieleinstellung “SINGLE” können keine Tempoänderungen vorgenommen werden.*

* *Sobald ein Sample kürzer ist als 200ms, lassen sich keine Tempoänderungen vornehmen.*

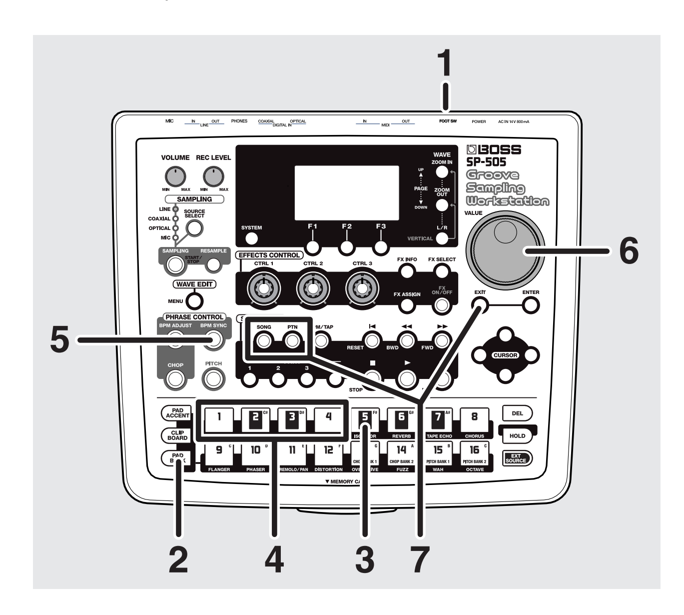
* *Bei Samples, die rückwärts (REVERSE) abgespielt werden, können keine Tempoänderungen vorgenommen werden.*

* *Drücken Sie [F1] (INIT BPM), um zum originalen Tempo (BPM) zurückzukehren.*

7. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Synchronisieren des Tempos verschiedener Samples (BPM Sync)

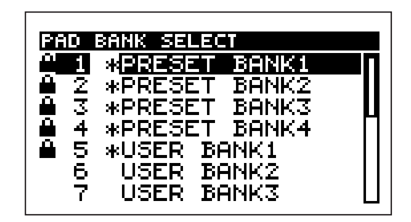
Die Pads der angewählten Bank lassen sich im Tempo zueinander synchronisieren.



1. Schalten Sie den SP-505 ein.

2. Drücken Sie [PAD BANK].

Die Liste der Pad-Bänke wird angezeigt:



3. Wählen Sie eine Pad-Bank.

Drücken Sie Pad [5], und wählen Sie USER BANK 1.

4. Drücken Sie Pad [1], [2], [3], und [4].

Die Samples werden abgespielt.

5. Drücken Sie [BPM SYNC].

Das Tempo der Samples wird synchronisiert.

Der Sound des gedrückten Pads wird wiederholt abgespielt.



PAD#:	Zeigt das ausgewählte Pad an. Beispiel: USER1-1 = Pad [1] der User Bank 1
GRADE:	Sampling Einstellung: Stereo/Mono STD (Standard), LONG, LO-FI
PLAY TYPE:	Abspieltyp: PHRASE, SINGLE
REVERSE:	Rückwärts abspielen: ON, OFF
SAMPLE BPM:	Tempo des angewählten Samples

6. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Tempo (BPM) ein.

Sie können das Tempo (BPM) in Einzelschritten von 40.0–200.0 bestimmen.

Drücken Sie CURSOR [→], und regeln Sie das Tempo in 0,1 BPM Schritten.

* *Das Sample-Tempo (BPM) lässt sich um einen Wert von 0.5–1.3 des originalen Tempos herauf- oder herabsetzen. Sobald Sie Einstellungen vornehmen, die den zulässigen Tempo-Bereich des Samples überschreiten, verdoppelt oder verringert der SP-505 das Sample-Tempo. Drücken Sie ein Pad, und achten Sie auf die Veränderung der Tempo-Anzeige.*

* *Bei der Veränderung des Tempos eines Samples kann es zu Nebengeräuschen kommen.*

* *Bei Samples mit der Abspieleinstellung "SINGLE" können keine Tempoänderungen vorgenommen werden.*

* *Sobald ein Sample kürzer ist als 200ms, lassen sich keine Tempoänderungen vornehmen.*

* *Bei Samples, die rückwärts (REVERSE) abgespielt werden, können keine Tempoänderungen vorgenommen werden.*

* *Drücken Sie [F1] (INIT BPM), um zum originalen Tempo (BPM) zurückzukehren.*

7. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

* *Bei Loop-Samples können die Samples trotz der BPM-Synchronisation leicht auseinander laufen. Sie erkennen dieses an einem leichten "Phasing"-Effekt.*

* *Die Synchronisation wird instabil, wenn Sie während des Sample-Playbacks das Tempo verändern.*

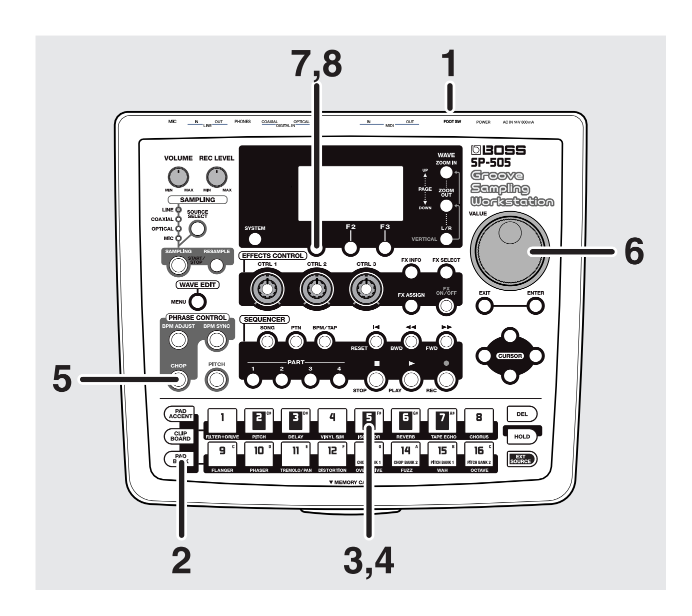
Aufteilen eines Samples auf verschiedene Pads (Chop)

Die “Chop”-Funktion des SP-505 erkennt die einzelnen Bestandteile eines Samples und zerteilt das Phrase-Sample in seine einzelnen Bestandteile und verteilt die Einzel-Samples auf die 16 Pads einer der “Chop”-Bänke 1–2.

* *Es ist nicht möglich, die Samples der Chop Bank selbst zu teilen.*
* *Es ist nicht möglich, ein Stereo-Sample zu teilen.*
* *Phrase-Samples mit vielen Noten werden eventuell nicht so unterteilt wie erwartet.*
* *Die eingestellten Start- und Endpunkte des Sample werden bei der Chop-Funktion nicht berücksichtigt.*

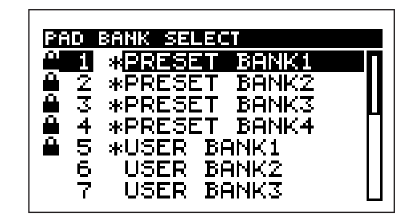


Ab Werk sind im User-Bereich des SP-505 bereits Audio-Samples aufgezeichnet, mit denen Sie die Chop-Funktion testen können.



1. **Schalten Sie den SP-505 ein.**
2. **Drücken Sie [PAD BANK].**

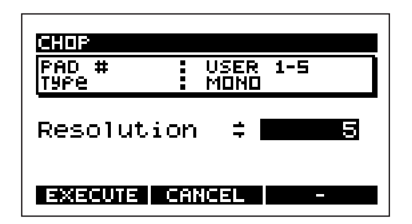
   Die Liste der Pad-Bänke wird angezeigt:



3. **Wählen Sie eine Pad-Bank.**

   Drücken Sie Pad [5], und wählen Sie USER BANK 1.
4. **Drücken Sie Pad [5].**

   Das Sample wird abgespielt.
5. **Drücken Sie [CHOP].**



6. **Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Auflösung (RESOLUTION) ein, mit der das Sample aufgeteilt werden soll.**

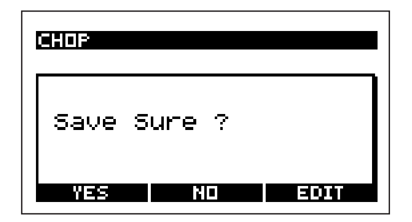
   Ein höherer Wert bewirkt, dass das Sample in kürzere Abschnitte geteilt wird.
7. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um den Vorgang auszuführen.**

   Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

* *Wenn Sie [F3] (CANCEL) drücken, während das Display “Processing Data...” anzeigt, wird der laufende Vorgang abgebrochen.*

   Die Pads [1]–[16] leuchten automatisch auf, und die Teil-Portionen des Samples werden abgespielt.

   Das Display fragt, ob die Samples gespeichert werden sollen:



8. **Drücken Sie [F1] (YES), um die Samples zu speichern.**

   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO) oder [EXIT].

* *Falls die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke, S. 29) bereits Samples enthalten, erscheint im Display “OK to Overwrite?” (Überschreiben OK?). Drücken Sie [F1] (YES), um die Samples in den Pad-Bänken 13–14 zu überschreiben. Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

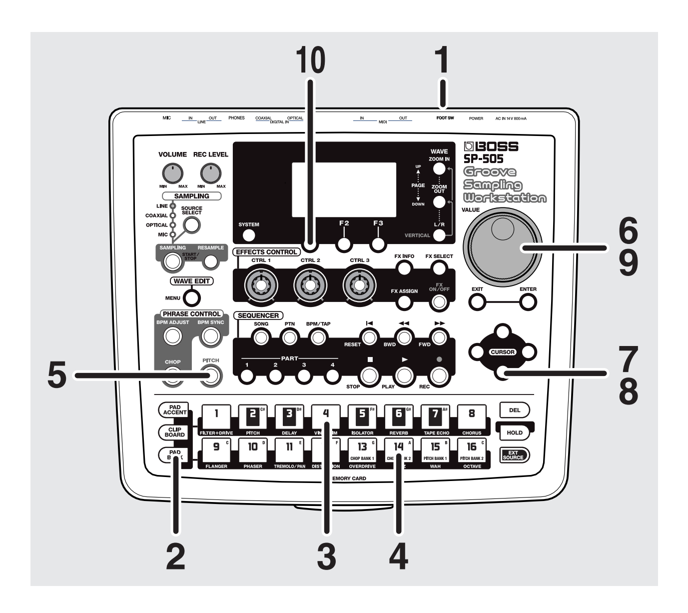


Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Spielen eines Samples mit verschiedenen Tonhöhen (Pitch)

Der SP-505 ermöglicht das Spielen eines Samples in verschiedenen Tonhöhen (“Pitch”-Funktion).

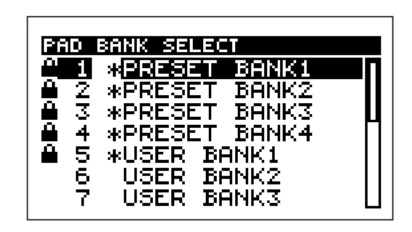
* *Diese Funktion arbeitet nicht mit Stereo-Samples.*
* *Die Samples der Pitch-Bank selbst können nicht mit unterschiedlichen Tonhöhen gespielt werden.*



1. Schalten Sie den SP-505 ein.

2. Drücken Sie [PAD BANK].

Die Liste der Pad-Bänke wird angezeigt:



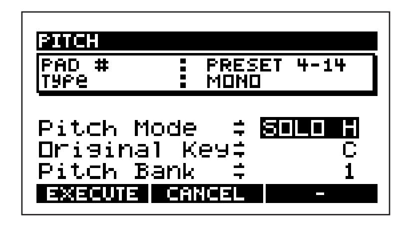
3. Wählen Sie eine Pad-Bank.

Drücken Sie Pad [4], um die PRESET BANK 4 auszuwählen.

4. Drücken Sie das Pad des Samples, das Sie in unterschiedlichen Tonhöhen spielen wollen.

Drücken Sie Pad [14].

5. Drücken Sie [PITCH].



6. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Pitch-Einstellung ein.

Pitch Mode

SOLO L: Geeignet für das Spielen von tieffrequenten Einzelnoten (wie z.B. Bass-Sounds).

SOLO H: Geeignet für das Spielen von hochfrequenten Einzelnoten (wie z.B. Piano-Sounds).

MUSIC: Geeignet für Samples mit multi-instrumentalen Arrangements.

* *Ein befriedigendes Abspielergebnis ist auch von der Qualität des Samples abhängig.*

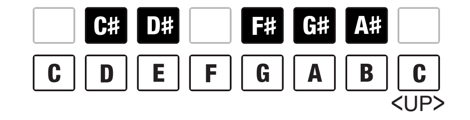
7. Drücken Sie CURSOR [↓], um den Cursor auf “Original Key” zu bewegen.

Stellen Sie mit dem VALUE-Rad ein, in welchem Pad sich die originale Tonhöhe des Samples befindet.

Original Key: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, C <UP>

Stellen Sie in diesem Fall ein “G” ein.

Folgende Tonhöhen werden den Pads zugeordnet:



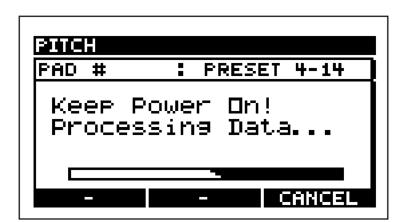
8. Drücken Sie CURSOR [↓], um den Cursor auf “Pitch Bank” zu bewegen.

9. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Pitch Bank (1, 2) aus.

10. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Pitch-Funktion zu aktivieren.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

Die Pads [2]–[16] leuchten automatisch auf und spielen das Sample in unterschiedlichen Tonhöhen.



* *Abhängig von der Lautstärke des Original-Samples kann es zu Verzerrungen bei der Benutzung der Pitch-Funktion kommen. Regeln Sie die Lautstärke des Original Samples (siehe S. 44).*

* *Wenn Sie [F3] (CANCEL) drücken, während das Display "Processing Data..." anzeigt, wird der laufende Vorgang abgebrochen.*
* *Enthält die Pitch-Bank 1 oder 2 bereits Samples, erscheint im Display die Frage, ob Sie die vorhandenden Samples überschreiben wollen ("OK to Overwrite?"). Drücken Sie [F1] (YES), wenn Sie mit dem Überschreiben der Samples einverstanden sind. Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*
* *Wenn Sie die Pitch-Funktion zum Abspielen der Samples verwenden, kann es zu Beginn oder am Ende des abgespielten Samples zu unerwünschten Pausen kommen. Sobald die Pitch-Funktion abgespeichert ist, werden diese Pausen automatisch ausgeblendet. Sie können Feinabstimmungen am Sample durchführen (Siehe "Einstellen des Start- und Endpunktes des Sounds", S.46).*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Kapitel 1. Spielen der Sample-Pads

Die 32 Pad-Bänke

Eine Gruppe aus 16 Samples, die den Pads zugeordnet ist, wird als "Pad-Bank" bezeichnet. Es stehen 32 Pad-Bänke für insgesamt 506 Samples zur Verfügung.



Siehe S. 30: "Umschalten der Pad-Bank".

Pad-Bänke 1–4

Die Pad-Bänke 1–4 des SP-505 enthalten Preset-Samples. Diese Preset-Samples lassen sich nicht löschen.

Pad-Bänke 5–12

Die Pad-Bänke 5-12 ermöglichen das Speichern eigener Samples.

Pad-Bänke 13–16

Die Pad-Bänke 13-16 speichern Samples, die mit den Funktionen "Chop" (S. 26, 51) oder "Pitch" (S. 27, 54) erzeugt wurden.

Pad-Bänke 13 und 14 (Chop-Bänke 1 und 2):

Die Pad-Bänke 13-14 speichern Samples, die mit der Funktion "Chop" (S. 26, 51) erzeugt wurden.

Pad-Bänke 15 und 16 (Pitch-Bänke 1 und 2):

Die Pad-Bänke 15-16 speichern Samples, die mit der Funktion "Pitch" (S. 27, 54) erzeugt wurden.

* *Normale Samples lassen sich diesen Bänken nicht zuordnen. Der Speicher bleibt diesen speziellen Anwendungen vorbehalten.*

Die Pad-Bänke 17–32 (Card-Bänke 1–16)

Diese Bänke dienen dem Abspielen der Samples von einer Speicherkarte.

Spielen der Samples

Drücken Sie ein Pad, um das Sample abzuspielen.

Sie können das Sample auch über einen Fußtaster steuern (FS-5U zusätzliches Zubehör), der mit der FOOT SW-Buchse (S. 14) des SP-505 verbunden ist.

Legen Sie fest, welches Sample Sie mit dem Fußtaster ansteuern wollen (S. 73).

Der SP-505 kann auch Audio-Samples des BOSS SP-303 abspielen.

1. **Stecken Sie die SmartMedia-Karte des SP-303 in den Card Slot des SP-505.**
2. **Wechseln Sie die Pad-Bank des SP-505 auf "17" (S. 30).**
3. **Drücken Sie ein Pad.**
   Sie hören nun die Samples der SP-303-Karte.

Anzahl der gleichzeitig spielbaren Samples

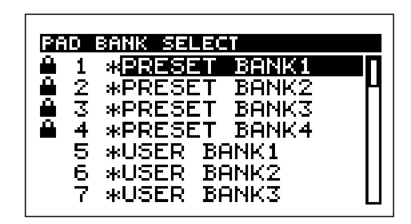
Es lassen sich insgesamt acht Samples gleichzeitig abspielen (eingerechnet der Sounds, die im Pattern- oder Song-Mode abgespielt werden). Ein Stereo-Sample gilt als zwei Samples.

Sobald mehr als acht Samples gleichzeitig angesteuert werden, erhält das zuletzt ausgewählte Sample Vorrang und beendet das Abspielen eines vorher angesteuerten Sounds. Phrase-Samples (S. 45) haben Vorrang vor Single-Samples.

Umschalten der Pad-Bank

1. Drücken Sie [PAD BANK].

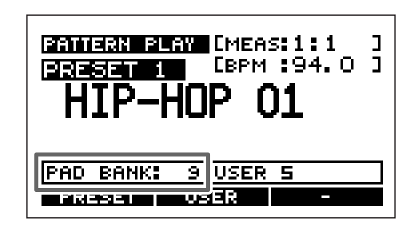
Es erscheint die Pad-Bank Liste. Das aktuell angewählte Pad leuchtet auf.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad eine Pad-Bank.

Die Pad-Bänke 1–16 lassen sich durch Drücken der Pads [1]–[16] direkt auswählen. Zur Anwahl der Bänke 17-32 drehen Sie das VALUE-Rad, und drücken Sie [ENTER], um die Anwahl zu bestätigen.

Die ausgewählte Pad-Bank erscheint im Display:



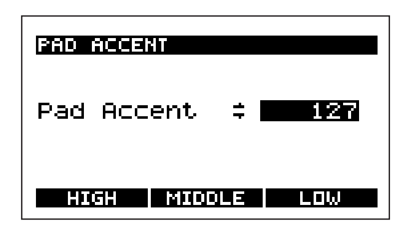
* *Die Pad-Bänke 17–32 sind für das Abspeichern der Samples auf der Speicherkarte gedacht. Sie lassen sich nur dann anwählen, wenn sich eine Karte im Kartenschacht befindet.*

Einstellen der Pad-Lautstärke

Wählen Sie die Lautstärke der einzelnen Pads, mit denen ein Sample abgespielt werden soll.

* *Die Pad Accent (Pad-Lautstärke) wird nicht übernommen. Mit dem Ausschalten des SP-505 wird der Wert auf "127" zurückgesetzt.*

1. Drücken Sie [PAD ACCENT].



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Lautstärke (Accent)-Wert.

Der Einstellbereich ist "1"-"127".

[F1] (HIGH) setzt den Lautstärke-Wert auf 127.

[F2] (MIDDLE) setzt den Lautstärke-Wert auf 100.

[F3] (LOW) setzt den Lautstärke-Wert auf 80.

3. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Die Hold-Funktion

Mit der Hold-Funktion lässt sich ein Sample beliebig lange wiederholen, ohne das entsprechende Pad gedrückt zu halten. Diese Funktion kann zum Abspielen eines Phrase-Samples verwendet werden.

* *Die Hold-Funktion verwendet Samples, deren Einstellung "Gate Playback" ist. Befinden sich Samples im "Trigger Playback" oder "Drum Playback" Mode, arbeitet die Hold-Funktion nicht.*

1. Drücken Sie ein Pad, um das Sample abzuspielen.

2. Drücken Sie [HOLD], während das Sample abgespielt wird und bevor Sie den Pad-Taster loslassen.

Die Hold-Funktion ist dem Pad zugeordnet, und das Sample wird beliebig lange abgespielt.

3. Drücken Sie das Pad des abgespielten Samples noch einmal, oder drücken Sie [HOLD], um die Halte-Funktion auszuschalten.

* *Drücken Sie [HOLD] noch einmal, wird die Hold-Funktion für alle angesteuerten Samples ausgeschaltet.*

Die Spielweise der Samples (Pad Play Mode)

Wählen Sie aus den folgenden Pad Play-Einstellungen, um zu entscheiden, auf welche Weise das Sample abgespielt werden soll.

TRIG (trigger):

Durch Drücken des Pads wird der Sound abgespielt und klingt aus, sobald Sie das Pad loslassen. Drücken Sie das Pad noch einmal, so wird der Sound gestoppt.

GATE:

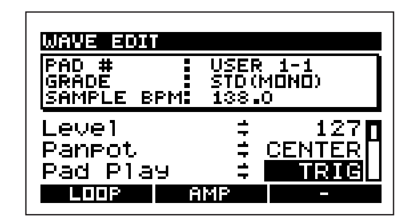
Sobald Sie das Pad drücken, wird der Sound abgespielt. Lassen Sie das Pad los, wird das Playback gestoppt.

DRUM:

Drücken Sie das Pad, wird der Sound abgespielt und stoppt mit dem Ende des Samples (S. 46) automatisch.

* *Sobald "DRUM" als Einstellung gewählt ist, sind alle Loop-Einstellungen abgeschaltet. Das Sample wird nur einmal abgespielt. Diese Einstellung ist hilfreich, wenn ein Phrase-Sample von einem MIDI-Drumpad oder einem anderen MIDI-Controller angesteuert wird.*
Ist DRUM ausgewählt, kann das Abspielen des Sounds nicht unterbrochen werden.

1. **Drücken Sie das Pad des Samples, das Sie editieren möchten.**
2. **Drücken Sie [WAVE EDIT].**
3. **Drücken Sie CURSOR [↓] [↑] und bewegen Sie den Cursor auf "Pad Play".**



4. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad eine der Einstellungen "TRIG", "GATE" oder "DRUM" aus.**

- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad innerhalb der Bank vornehmen, drücken Sie das gewünschte Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.
- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad in einer anderen Bank vornehmen, wählen Sie die Pad-Bank (S. 30), drücken Sie das entsprechende Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.

5. **Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**

Der Loop Mode

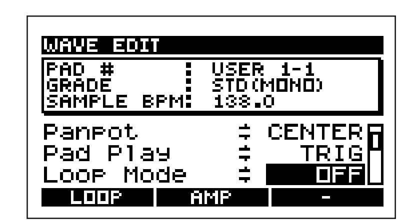
"Looping" ermöglicht das Wiederholen eines Samples von Anfang (Startpunkt) bis zum Ende (Endpunkt). Der SP-505 ermöglicht das Erstellen von Grooves durch das Loopen eines Samples.

Für die einzelnen Samples lassen sich folgenden Loop-Einstellungen (Loop Mode) einstellen:

OFF: Das Sample wird nicht geloopt.

ON: Das Sample wird vom Start- zum Endpunkt geloopt.

1. **Drücken Sie das Pad des Samples, das Sie verändern wollen.**
2. **Drücken Sie [WAVE EDIT].**
3. **Drücken Sie CURSOR [↓] [↑], und stellen Sie den Cursor auf "Loop Mode".**



4. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad entweder "OFF" oder "ON".**

- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad innerhalb der Bank vornehmen, drücken Sie das gewünschte Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.
- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad in einer anderen Bank vornehmen, wählen Sie die Pad-Bank (S. 30), drücken Sie das entsprechende Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.

5. **Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Rückwärts-Spielen eines Samples (Reverse Playback)

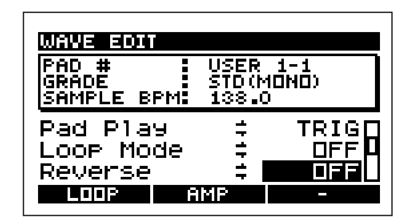
“Reverse Playback” spielt den Sample rückwärts, ähnlich einem Tonband, dass in umgekehrter Richtung abgespielt wird.

Für die einzelnen Sample lassen sich die folgenden Reverse-Einstellungen auswählen.

OFF: Die Reverse-Funktion ist ausgeschaltet.

ON: Das Sample wird rückwärts abgespielt.

1. **Drücken Sie das Pad, das Sie verändern wollen.**
2. **Drücken Sie [WAVE EDIT].**
3. **Drücken Sie CURSOR [↓] [↑], und bewegen Sie den Cursor auf “Reverse”.**



4. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Einstellung “OFF” oder “ON”.**

- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad innerhalb der Bank vornehmen, drücken Sie das Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.
- Möchten Sie eine Einstellung an einem anderen Pad in einer anderen Bank vornehmen, wählen Sie die Pad-Bank (S. 30), drücken Sie das entsprechende Pad, und wiederholen Sie die Bedienschritte 3 und 4.

5. **Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Spielen eines externen Audio-Signals (EXT Source)

Der SP-505 bietet die Möglichkeit, eine Klangquelle anzuschließen, ohne den Klang aufzunehmen. Ein Pad übernimmt die Kontrolle und startet und stoppt das Signal und verbindet die Klangquelle mit den Effekten des SP-505.

1. **Verbinden Sie einen CD Player oder ein Mikrofon mit dem SP-505.**

   Schließen Sie den CD Player an die LINE IN-Buchsen oder das Mikrofon an die MIC-Buchse an.

   * *Die Digital-Eingänge (COAXIAL/OPTICAL-Buchsen) des SP-505 lassen sich nicht als EXT Source benutzen.*

2. **Drücken Sie [SOURCE SELECT], um den Eingang zu wählen.**

   Die Wahl der Eingänge LINE IN oder MIC ist abhängig von dem Gerät (CD Player oder Mikrofon), dass Sie anschließen.

3. **Drücken Sie [EXT SOURCE]. Die Anzeige leuchtet, und der Sound des angeschlossenen Gerätes ist zu hören.**

   Drücken Sie [EXT SOURCE] noch einmal, erlischt die Anzeige, und die angeschlossene Klangquelle ist nicht mehr zu hören.

4. **Mit dem REC LEVEL-Regler können Sie die Lautstärke regeln.**

Einstellungen für das externe Audiosignal (EXT Source)

Es lassen sich folgende Einstellungen für EXT Source (das externer Gerät) vornehmen.

Type

MONO: Der linke und rechte (L/Rch) Kanal des LINE IN Signals wird zusammengefasst und dem LINE OUT des SP-505 zugeordnet.

STEREO: Der linke und rechte (L/Rch) Kanal des LINE IN Signals werden den linken und rechten Ausgängen (L/Rch LINE OUT) des SP-505 getrennt zugeordnet.

Level 0–127

Regelt die Lautstärke.

Panpot LEFT, CENTER, RIGHT

LEFT: Der Sound ist OUTPUT (L)inks zugeordnet.

CENTER: Der Sound ist in der Mitte des Panoramas.

RIGHT: Der Sound ist OUTPUT (R)echts zugeordnet.

* *Ist der auswählte Typ “STEREO“, hat die Panpot-Einstellung keine Wirkung.*

Pad Play TRIG, GATE

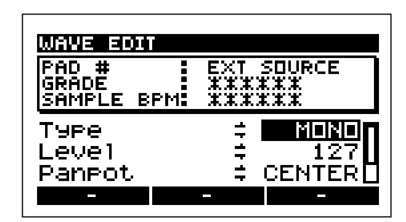
TRIG: Drücken Sie das Pad. Das Sample startet. Drücken Sie das Pad noch einmal. Das Sample stoppt.

GATE: Der Sound wird abgespielt, solange Sie das Pad gedrückt halten.

1. Drücken Sie [EXT SOURCE].

2. Drücken Sie [WAVE EDIT].

3. Bewegen Sie den CURSOR [↓] [↑] auf den Parameter, den Sie verändern wollen.



4. Drehen Sie das VALUE-Rad, um die Einstellungen vorzunehmen.

5. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Einstellen des Sample-Tempos (BPM)

Sie können das Tempo (BPM) eines Phrase-Samples ändern.

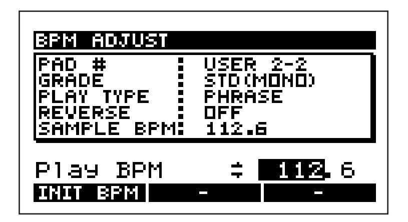
1. Nehmen Sie ein zwei Takte langes Sample auf.



“Aufnehmen eines Samples” S. 22

2. Drücken Sie das Pad, um das Phrase-Sample abzuspielen.

3. Drücken Sie [BPM ADJUST].



4. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Abspielgeschwindigkeit (Play BPM) ein.

Das Tempo (BPM) des abgespielten Samples verändert sich.

Drücken Sie CURSOR [→], um das Tempo in 0.1 (BPM) Schritten zu verändern.

* *Drücken Sie [F1] (INIT BPM), um zum Original-Tempo zurückzukehren.*

5. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zurückzukehren.

* *Ist die eingestellte Abspieleinstellung des Samples auf SINGLE gestellt, kann das Tempo nicht verändert werden. Wählen Sie den Abspieltyp “PHRASE“ (S. 45), um das Tempo zu ändern.*
* *Es ist nicht möglich, die Geschwindigkeit des Samples zu verändern, wenn die Einstellung “Reverse Playback“ angewählt ist. Wählen Sie als Abspieltyp “Reverse OFF“ (S. 45), um das Tempo zu ändern.*
* *Sobald ein Sample kürzer als 200 ms ist, hat die Tempoänderung keinen Effekt.*

Kapitel 2. Die internen Effekte

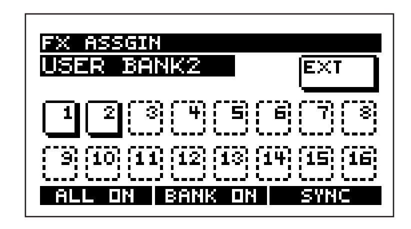
* ***Wählen Sie einen Effekt für Ihre Samples. Sie können nur einen Effekt z. Zt. verwenden.***
  Wenn Sie für die Samples mehrere Effekte gleichzeitig verwenden möchten, müssen Sie die Funktion “Resampling”. nutzen. Resampling gestattet die Aufnahme eines Samples mit dem ausgewählten Effekt. Nähere Informationen zum Re-Sampling finden Sie auf S. 42.

* *Die geänderten Effekt-Einstellungen gehen verloren, wenn der SP-505 ausgeschaltet wird.*

Zuweisen eines Effektes zu einem Pad (FX Assign)

Mit der “FX Assign“-Funktion lässt sich der Effekt mehreren Pads gleichzeitig zuordnen. Der Effekt lässt sich für jedes Pad ein- oder ausschalten.

1. Drücken Sie [FX ASSIGN].



2. Drücken Sie das Pad, um den Effekt ein- oder auszuschalten.

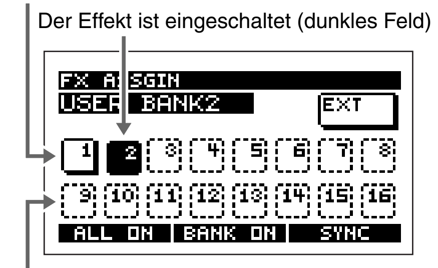
Drücken Sie [F1] (ALL ON/OFF), wird der Effekt für alle Pads der 32 Pad-Bänke ein- bzw. ausgeschaltet.

Drücken Sie [F2] (BANK ON/OFF), wird der Effekt für die 16 Pads der aktuell ausgewählten Pad-Bank ein- bzw. ausgeschaltet.

Drücken Sie [EXT SOURCE], um den Effekt dem externen Eingang des SP-505 zuzuordnen. Sie können die Pad-Bänke auch mit dem VALUE-Rad umschalten.

Der Effekt ist ausgeschaltet (helles Feld)

Der Effekt ist eingeschaltet (dunkles Feld)



Dem Pad ist kein Sample zugewiesen (gestrichelte Umrandung)

* *Sobald eine der Einstellungen VINYL SIMULATOR, NOISE GENERATOR oder RADIO TUNING ausgewählt ist, werden die Samples immer mit Effekt ausgegeben, unabhängig von der FX ASSIGN-Einstellung.*

3. Drücken Sie [EXIT], um die Änderungen zu sichern.

Bestimmen des Sync Master-Pads (SYNC SOURCE)

Die Effekte “Delay” und “Slicer” lassen sich mit dem Tempo synchronisieren.

● Die Einstellungen zur Synchronisation der Effekte:

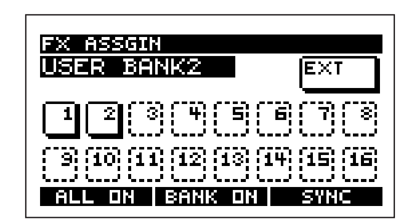
Song/Pattern wird abgespielt :
Synchronisiert das Song- oder Pattern-Tempo (BPM) mit den Effekten (Delay und Slicer).

Song/Pattern ist gestoppt:
Synchronisiert das Tempo zum BPM des Samples.

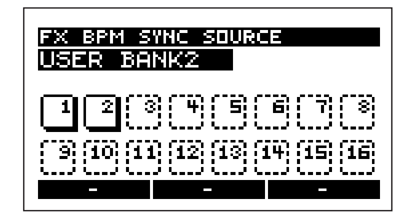
* *Das Tempo des Samples wird als “SAMPLE BPM” im “Wave Edit”-Display dargestellt (S. 44).*

Hier lässt sich festlegen, welches Sample das “Master Sync”-Sample (Pad) ist, wenn der Song bzw. das Pattern gestoppt ist.

1. Drücken Sie [FX ASSIGN].



2. Drücken Sie [F3] (SYNC).

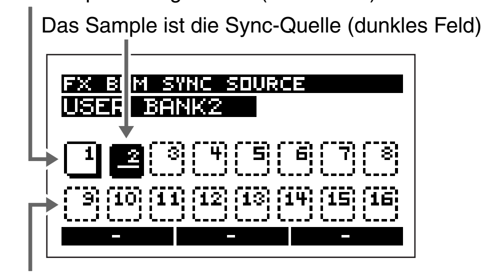


3. Drücken Sie das Pad, das die Synchronisation übernehmen soll.

Die Nummer des Pads wird unterstrichen dargestellt und zeigt damit an, dass dieses Pad das “Sync Master”-Pad ist.

Das Sample ist zugeordnet (helles Feld)

Das Sample ist die Sync-Quelle (dunkles Feld)



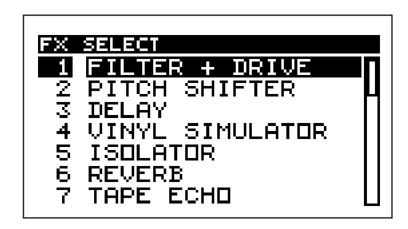
Dem Pad ist keine Sample zugewiesen (gestrichelte Umrandung)

4. Drücken Sie zweimal [EXIT].

Auswahl eines Effektes

1. Drücken Sie [FX SELECT].

Die Liste der Effekte wird angezeigt. Der eingeschaltete Effekt wird invertiert dargestellt.

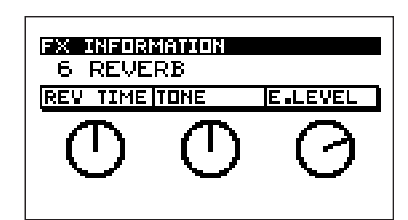


2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten Effekt aus.

3. Drücken Sie [ENTER].

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

Der angewählte Effekt und die Einstellungen des Effektes werden angezeigt.



4. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zurückzukehren.

Auswahl eines Effektes über die Pads

Die Effekte 1–16 lassen sich durch das Drücken der Pads [1]–[16] direkt anwählen.

1. Drücken Sie [FX SELECT].

Die Liste der Effekte wird angezeigt. Der eingeschaltete Effekt wird invertiert dargestellt.

2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um den Effekt auszuwählen.

Die Effekt-Namen sind unterhalb der Pads abgedruckt.

Drücken Sie [FX ON/OFF], um den Effekt einzuschalten (der Taster leuchtet). Wählen Sie nun die Pads, denen Sie einen Effekt zuordnen wollen (FX Assign, S. 34).

3. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zurückzukehren.

Ein- und Ausschalten des Effektes

Drücken Sie [ON/OFF], und wählen Sie, ob der Effekt eingeschaltet oder ausgeschaltet ist.

[FX ON/OFF] leuchtet: Der Effekt ist eingeschaltet.

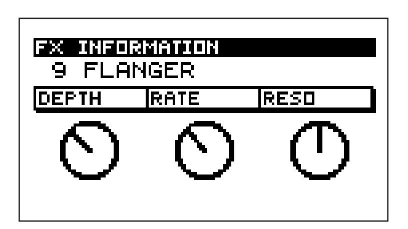
[FX ON/OFF] ist erloschen: Der Effekt ist ausgeschaltet.

Verändern der Effekt-Parameter

1. Drehen Sie einen der EFFECTS CONTROL-Regler (CTRL 1–3).

Der Effekt ändert sich, abhängig von der Funktion des CTRL-Reglers.

2. Drücken Sie [FX INFO], um zu sehen, welchen Effekt Sie ausgewählt haben und welche Effekteinstellungen Sie verändern.



3. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Die Effekt-Liste

DSP EFFEKTE	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
1. FILTER + DRIVE	CUTOFF	RESO (Resonance)	DRIVE
Tiefpass Filter mit Overdrive. Schneidet die oberen Frequenzen ab und fügt eine Verzerrung hinzu.	Regelt den Frequenzbereich, der abgeschnitten werden soll.	Regelt die Stärke des Resonanz-Effektes.	Fügt die Verzerrung hinzu.
2. PITCH SHIFTER	PITCH	FEEDBACK	BALANCE
Verändert die Tonhöhe.	Regelt die Tonhöhe in einem Bereich von +/- zwei Oktaven.	Regelt die Wiederholungen des Pitch Shift-Sounds.	Regelt das Verhältnis zwischen dem Effekt- und dem Original-Signal.
3. DELAY	DLY TIME (Delay Time)	FEEDBACK	E.LEVEL (Effect Level)
Wiederholungen des Klangs (Echo).	Regelt die Verzögerungszeit des Effektes. (*1)	Regelt die Anzahl der Echo-Wiederholung.	Regelt die Lautstärke des Echo-Effektes.
4. VINYL SIMULATOR	COMP (Compressor)	NOISE LV (Noise Level)	WOW/F (Wow Flutter)
Verleiht dem Sample den Charakter einer Schallplatten-Aufnahme.	Regelt den Grad, um den laute Anteile des Samples leiser bzw. leise Anteil des Samples lauter werden.	Regelt die Lautstärke typischer analoger Nebengeräusche.	Regelt den Grad der Schwankungen der Tonhöhe, der beim Abspielen analoger Aufnahmen entsteht.
5. ISOLATOR	LOW	MID (Middle)	HIGH
Hebt Sounds in einem bestimmten Frequenzbereich an oder senkt ihn ab.	Regelt den Anteil im unteren Frequenzbereich.	Regelt den Anteil im mittleren Frequenzbereich.	Regelt den Anteil im oberen Frequenzbereich.
6. REVERB	REV TIME (Reverb Time)	TONE	E.LEVEL (Effect Level)
Fügt dem Sample einen Hall zu.	Regelt die Hallzeit.	Regelt den Klang des Halls.	Regelt die Lautstärke des Halls.
7. TAPE ECHO	REPEAT (Repeat Rate)	INTENS (Intensity)	E.LEVEL (Effect Level)
Ein typischer Bandecho-Effekt.	Regelt die Bandlaufgeschwindigkeit.	Regelt die Wiederholungen des Echos.	Regelt die Lautstärke des Echos.
8. CHORUS	DEPTH	RATE	E.LEVEL (Effect Level)
Verbreitert den Stereoeffekt des Sounds.	Regelt die Intensität des Effektes.	Regelt die Geschwindigkeit des Effektes.	Regelt die Lautstärke des Effektes.
9. FLANGER	DEPTH (Depth/Manual)	RATE	RESO (Resonance)
Verleiht dem Klang einen Modulations-Effekt.	Regelt die Intensität des Effektes. Sobald der CTRL 2-Regler nach links gedreht ist, lässt sich die Tonhöhe regeln (Pitch= Manual).	Regelt die Geschwindigkeit des Effktes. Wenn der Regler ganz nach links bewegt wird, stoppt der Effekt, und die Tonhöhe lässt sich mithilfe des CTRL 1-Reglers einstellen.	Regelt die Stärke des Resonanz-Effektes.
10. PHASER	DEPTH (Depth/Manual)	RATE	RESO (Resonance)
Erzeugt eine Phasen-Modulation.	Regelt die Intensität des Effektes. Sobald der CTRL 2-Regler nach links gedreht ist, lässt sich die Tonhöhe regeln (Pitch= Manual).	Regelt die Geschwindigkeit des Effktes. Wenn der Regler ganz nach links bewegt wird, stoppt der Effekt, und die Tonhöhe lässt sich mithilfe des CTRL 1-Reglers einstellen.	Regelt die Stärke des Resonanz-Effektes.
11. TREMOLO / PAN	DEPTH	RATE	WAVE (Tremolo/Pan Waveform)
Zyklische Veränderung der Lautstärke bzw. des Panoramas.	Regelt die Veränderung von Lautstärke und Stereo-Position.	Regelt die Geschwindigkeit des Lautstärke- und Panorama-wechsels.	Befindet sich der Regler links, wird die Lautstärke verändert, befindet er sich rechts, wird die Stereo-Position geregelt.
12. DISTORTION	DIST (Distortion)	TONE	LEVEL
Verzerrt den Sound.	Regelt die Intensität des Effektes.	Regelt den Klang des Effektes.	Regelt die Effekt-Lautstärke.

DSP EFFEKTE	CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3
13. OVERDRIVE	DRIVE	TONE	LEVEL
Übersteuerung des Signals.	Regelt die Intensität des Effektes.	Regelt den Klang des Effektes.	Regelt die Effekt-Lautstärke.
14. FUZZ	DRIVE	TONE	LEVEL
Ein Verzerrungs-Effekt	Regelt die Intensität des Effektes.	Regelt den Klang des Effektes.	Regelt die Effekt-Lautstärke.
15. WAH	SENS	FREQ (Frequency)	PEAK
Ein "Wah"-Effekt	Regelt die Intensität des Effektes.	Regelt die Tonhöhe des Effekt-Sounds.	Regelt die Lautstärke des Effektes.
16. OCTAVE	-2OCT (-2 Octave Level)	-1OCT (-1 Octave Level)	D.LEVEL (Direct Level)
Fügt dem Sample ein nach unten oktaviertes Signal hinzu.	Fügt dem Sample einen zwei Oktaven tieferen Sound hinzu.	Fügt dem Sample einen eine Oktave tieferen Sound hinzu.	Regelt die Lautstärke des Effektes.
17. COMPRESSOR	SUSTAIN	ATTACK	LEVEL
Stabilisiert die Lautstärke des Samples.	Regelt den Anteil des Effektes, der dem Sample hinzugefügt werden soll.	Regelt das Einschwingverhalten des Effekt-Sounds.	Regelt die Lautstärke.
18. EQUALIZER	LOW	MID (Middle)	HIGH
Regelt die Lautstärke eines bestimmten Frequenzbereichs.	Regelt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.	Regelt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.	Regelt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
19. LO-FI PROCESSOR	SMPL RTE (Sample Rate)	BIT	FILTER
Erzeugt einen "LoFi"-Effekt.	Regelt die Sampling-Frequenz. (*2)	Regelt die Güte (Bit-Rate) des Effektes.	Regelt die Empfindlichkeit des Filter-Effektes.
20. NOISE GENERATOR	COLOR	QUALITY	LEVEL
Fügt Nebengeräusche hinzu.	Regelt den Klang des Effektes.	Regelt, wie häufig das Nebengeräusch erzeugt wird.	Regelt die Lautstärke des Nebengeräusches.
21. RADIO TUNING	TUNING	NOISE LV (Noise Level)	FERQ RNG (Frequency Range)
Erzeugt die Nebengeräusche eines Radios.	Regelt den Anteil von Nebengeräuschen.	Regelt die Effekt-Lautstärke.	Regelt die Stimmfrequenz.
22. SLICER + FLANGER	PTN (Timing Pattern)	RATE	FLANGER
Zerteilt den Klang und erzeugt einen zusätzlichen Flanger-Effekt.	Bestimmt das Slicer-Pattern, das bestimmt, auf welche Weise das Sample zerteilt wird. (*3)	Regelt die Pattern-Länge (*4).	Regelt die Lautstärke des Flanger-Effektes.
23. RING MODULATOR	FREQ (Frequency)	E.LEVEL (Effect Level)	D.LEVEL (Direct Level)
Ein "metallisch" klingender Effekt.	Regelt die Tonhöhe des Effektes.	Regelt die Lautstärke des Effektes.	Regelt das Verhältnis zwischen Original- und Effektsignal.
24. CHROMATIC P.S.	PITCH 1	PITCH 2	BALANCE (Direct/Effect Balance)
Zwei unabhängig arbeitende Tonhöhenänderungen, die in Halbtonschritte unterteilt sind.	Ändert Pitch 1 in Halbtonschritten auf- und abwärts.	Ändert Pitch 2 in Halbtonschritten auf- und abwärts.	Regelt das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Signal.
25. VOICE TRANSFORMER	FORMANT	E.LEVEL (Effect Level)	D.LEVEL (Direct Level)
Erzeugt einen Stimmen-Effekt.	Regelt die Stimmeigenschaften.	Regelt die Lautstärke des Effektes.	Regelt das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Signal.
26. CENTER CANCELER	L-R BAL (L-R Balance)	LO BOOST (Low Boost)	HI BOOST (High Boost)
Unterdrückt Signale, die sich in der Mitte des Stereofeldes befinden.	Bestimmt die Stereo-Position.	Hebt die unteren Frequenzen an.	Hebt die hohen Frequenzen an.

(*1) Soll dem Sample ein Effekt zugeordnet werden, lässt sich das Sample-Tempo in Notenwerten ermitteln, um das Sample-Tempo mit der Effekt-Geschwindigkeit zu synchronisieren.

Die Notenwerte lassen sich in folgenden Schritten einstellen:

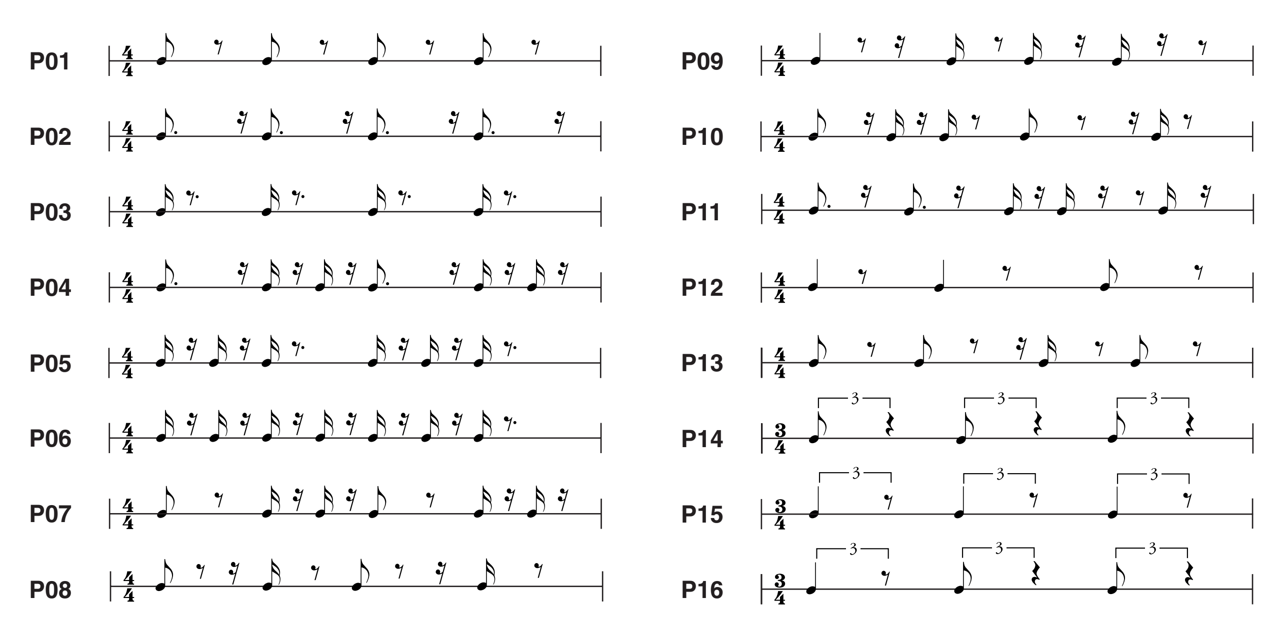
32 tel	(𝅘𝅥𝅰)	16 tel	(𝅘𝅥𝅯)	punktierte Sechszehntel	(𝅘𝅥𝅯.)
Achtel Triole	(♪3)	Achtel	(♪)	punktierte Achtel	(♪.)
Viertel Triole	(♩3)	Viertel	(♩)	punktierte Viertel	(♩.)
Halbe Triole	(𝅗𝅥3)	Halbe	(𝅗𝅥)	punktierte Halbe	(𝅗𝅥.)
Ganze Note	(𝅝)				

Es lassen sich keine Echo (Delay)-Zeiten einstellen, die 6 Sekunden übersteigen.

Die Abspielgeschwindigkeit eines Patterns basiert auf dem Pattern-Tempo.

(*2) Wenn Sie den Regler nach rechts bewegen, wird die Sampling-Frequenz von 44,1 kHz im Bereich von "1/1" bis "1/16" multipliziert. Bei OFF hat die Sampling-Frequenz den Wert 44,1 kHz.

(*3) Wenn Sie mit dem CTRL1-Regler "22. SLICER + FLANGER" ausgewählt haben, stehen folgende Pattern (PTN)-Einstellungen zur Verfügung.



(*4) Ist der Effekt dem Sample zugeordnet, wird die Pattern-Geschwindigkeit mit der Sample-Geschwindigkeit synchronisiert. Die Abspiel-Geschwindigkeit eines Patterns basiert auf dem Pattern-Tempo.
Mit der "RATE"-Einstellung lässt sich die Synchronisation wie folgt verändern:

Ist die Einstellung " RATE" auf den kleinsten Wert eingestellt (der CTRL 2-Regler ist ganz nach links gedreht), entpricht die Länge des Patterns (PTN) einem Takt.

Ist die Einstellung " RATE" auf den höchsten Wert eingestellt (der CTRL 2-Regler ist ganz nach rechts gedreht), entpricht die Länge des Pattern (PTN) einem Achtel der Taktlänge.

Es lassen sich ein ganzer Takt, ein halber Takt, ein 1/4-Takt oder ein 1/8-Takt einstellen (abhängig von der CTRL-2 Regler-Position).

Wert	**bezogen auf die PTN (Pattern)-Länge**
x1	Ein Pattern Durchlauf entspricht einem Takt.
x2	Ein Pattern Durchlauf entspricht einem halben Takt.
x4	Ein Pattern Durchlauf entspricht einem Viertel-Takt.
x8	Ein Pattern Durchlauf entspricht einem Achtel-Takt.

Kapitel 3. Aufzeichnen von Samples

* *Unerlaubtes Aufnehmen (Sampling) von Audiomaterial, dessen Rechte (hinsichtlich der Nutzung) bei Dritten liegen, wird (außer bei privater Nutzung) strafrechtlich verfolgt.*
* *Boss Corporation übernimmt keine Haftung für die Folgen von Verletzungen des Copyrights, die bei der Anwendung von Klangmaterial im SP-505 entstehen können.*

Vorbereitungen

Bevor Sie sampeln, lesen Sie den folgenden Abschnitt.

Stereo- oder Mono-Sampling

Für jedes Pad lässt sich auswählen, ob es sich um ein Mono- oder ein Stereo-Sample handeln soll.

Parameter: Type

MONO:

Mono-Sampling

STEREO:

Stereo-Sampling. Stereo-Samples benötigen die doppelte Sampling-Zeit und die doppelte Polyphonie im Vergleich zu Mono-Samples (siehe S. 30).

* *Nach dem Sampling ist es nicht mehr möglich, diese Einstellung für das aufgenommene Sample zu verändern.*

Auswahl des Sampling Grade

Es lässt sich für jedes Pad aus drei Sampling Grades auswählen (STANDARD/LONG/LO-FI).

* *Nach dem Sampling ist es nicht mehr möglich, diese Einstellung für das aufgenommene Sample zu verändern.*

Parameter: Grade

Grade	Audioqualität	Sampling-Frequenz
STANDARD	Hohe Audioqualität	44.1 kHz
LONG	Stellt die doppelte Samplingzeit im Vergleich zur STANDARD-Einstellung zur Verfügung. Die Audioqualität ist niedriger.	22.05 kHz
LO-FI	Der Klang ist “lo-fi”, und die Sampling-Zeit ist wesentlich länger.	11.025 kHz

Die Sampling-Zeit

Folgende Tabellen zeigen die Sampling-Zeit des internen Speichers und des Kartenspeichers.

* *Die Zeiten gelten für Mono-Samples und betreffen die internen Speicherbänke 5-16 und die Speicherkarten-Bänke 17-32.*
* *Die zur Verfügung stehende Zeit halbiert sich bei der Nutzung von Stereo-Samples.*

Interne Speicherzeit

STANDARD	LONG	LO-FI
2 Minuten	5 Minuten	17 Minuten

Speicherkarten Speicherzeit

Grösse	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 Minuten	8 Minuten	24 Minuten
16 MB	8 Minuten	16 Minuten	49 Minuten
32 MB	16 Minuten	32 Minuten	98 Minuten
64 MB	32 Minuten	64 Minuten	197Minuten
128 MB	64 Minuten	129Minuten	395Minuten

* *Falls Songdaten oder Patterndaten auf der Speicherkarte abgespeichert sind, verringert sich die Samplingzeit der Speicherkarte (S. 66).*

Automatisches Starten der Aufnahme bei Empfang eines Eingangssignals

Sie können den Sampling-Vorgang automatisch starten lassen. Sobald das Signal am Input des SP-505 eine bestimmte Lautstärke überschreitet, wird der Aufnahme-Vorgang gestartet.

* *Verwenden Sie einen Effekt, beginnt der Sampling-Vorgang, sobald der Effektsound die eingestellte Lautstärke überschreitet.*

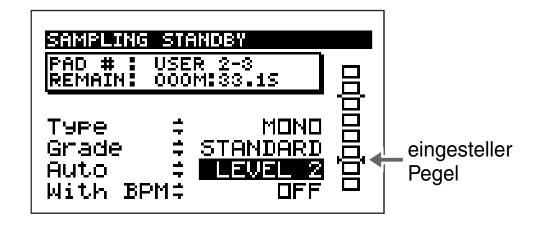
Parameter: Auto

OFF:

Das Sampling wird manuell gestartet.

LEVEL 1–8:

Überschreitet der am Input des SP-505 anliegende Sound, den eingestellten Lautstärkewert, wird der Sampling-Vorgang automatisch gestartet. LEVEL 1 ist der niedrigste Lautstärkewert. Im Display erscheint ein Symbol, dass den eingestellten Lautstärkewert anzeigt:



Parameter: Mit Tempo-Einstellung (BPM)

OFF: Der Zeitpunkt, an dem das Sample gestoppt wird, ist nicht eingestellt.

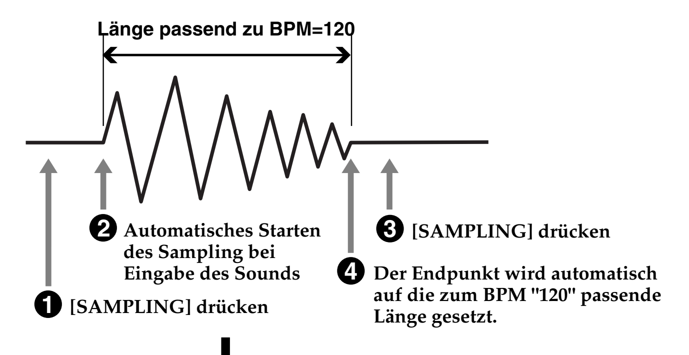
40.0–200.0: Das Ende des Sampling geschieht mit dem eingestellten Tempo (BPM).

* *Ein genau eingestellter Endpunkt wird erreicht, wenn das Sample etwas länger als geplant aufgenommen wird.*

HINT

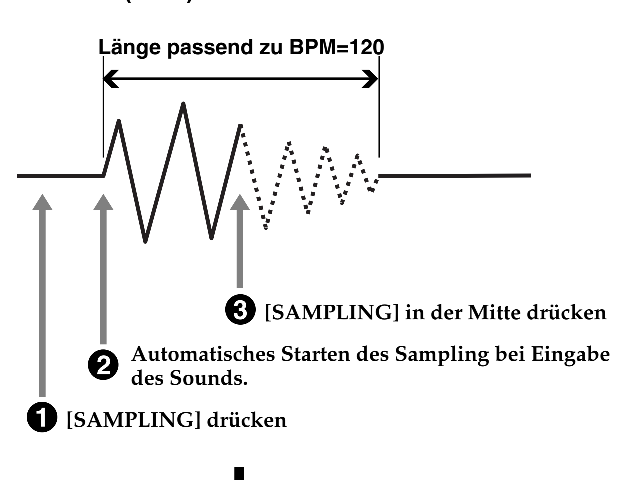
Die Verbindung von “Auto” (ein automatisches Sampeln ab einem bestimmten Lautstärkewert) und BPM (das automatische Stoppen des Samplings in einer bestimmten Zeit) gestattet die exakte Aufnahme eines Samples.

(Beispiel 1) Das Sample hat ein Tempo von BPM=120
(Auto, mit BPM=120.0)



Sample BPM : 120.0
Takt : 1
Taktart : 4/4

(Beispiel 2) Das Sample hat das halbe Tempo von BPM=120 (Auto)



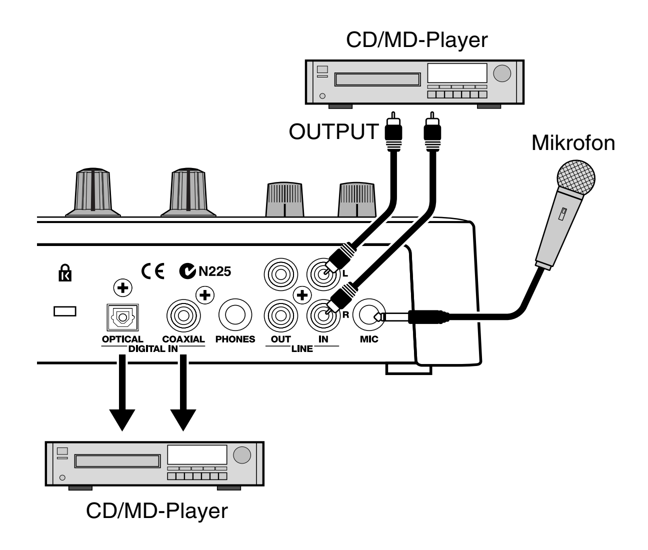
Sample BPM : 120.0
Takt : 1/2
Taktart : 4/4

Hinzufügen eines Effektes beim Sampling

Wollen Sie dem Sample einen Effekt zuordnen, drücken Sie den [FX ON/OFF]-Taster (der Taster leuchtet).

Auswahl der Eingangsquelle

1. Wählen Sie den Eingang des angeschlossenen Gerätes, wie beispielsweise CD-Player oder Mikrophon.



2. Drücken Sie [SAMPLING].

[SAMPLING] blinkt, und der SP-505 ist aufnahmebereit.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

3. Drücken Sie [SOURCE SELECT], um die Sampling-Quelle anzuwählen.

Die jeweilige Anzeige leuchtet auf.

* *Ist COAXIAL oder OPTICAL als Eingangssignal ausgewählt, erscheint im Display die Meldung “Awaiting Digital Signal” solange, bis das digitale Signal am ausgewählten Eingang anliegt.*

* *Der DIGITAL IN des SP-505 erkennt Signale mit einer Sampling-Frequenz von 44.1 kHz. Sollte das Signal eine andere Sampling-Frequenz als 44,1 kHz besitzen, erscheint im Display des SP-505 die Meldung “Waiting Digital Signal”.*

* *Ist das Digitalsignal nicht stabil, können Störgeräusche auftreten.*

Der Aufnahme-Vorgang

1. Drücken Sie [SAMPLING].

[SAMPLING] blinkt, und der SP-505 ist aufnahmebereit.

Alle Pads, die zu diesem Zeitpunkt keine Samples enthalten, blinken.

* *Enthalten alle Pads der angewählten Bank Samples, blinken keine Pads. Wählen Sie in diesem Fall eine andere Bank (S. 30).*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

* *Wollen Sie den Sampling-Vorgang abbrechen, drücken Sie [EXIT].*

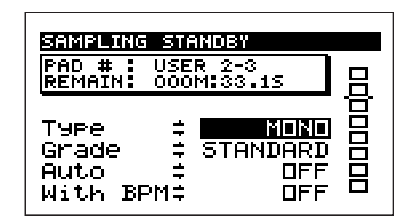
2. Wählen Sie das Pad, dem Sie das Sample zuordnen wollen.

* *Ist dem Pad bereits ein Sample zugeordnet, erscheint im Display: "OK to Overwrite". Wollen Sie das Pad nutzen, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

3. Wählen Sie die Eingangsquelle (S. 40).

4. Nehmen Sie die Sampling-Einstellungen vor (siehe S. 39–40).

Die verfügbare Sampling-Zeit wird in der oberen Zeile angezeigt (REMAIN):



Type

MONO: Mono-Aufnahme
STEREO: Stereo-Aufnahme

Grade

STANDARD: Sampling mit hoher Qualität
LONG: Lange Sampling-Zeit
LO-FI: Lo-fi Sampling

Auto

OFF: Manueller Start des Samplings
LEVEL 1–8: Automatischer Start des Samplings mit eingestelltem Laustärkewert

With BPM

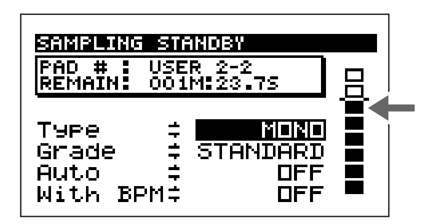
OFF: Das Sampling stoppt ohne Rücksicht auf den Tempowert.
40.0–200.0: Das Sample endet automatisch mit dem eingestellten Tempo.

* *Ein genau eingestellter Endpunkt wird erreicht, sobald das Sample etwas länger aufgenommen wird als geplant.*

5. Stellen Sie die Sampling-Lautstärke ein.

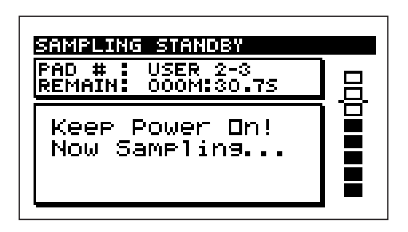
Wählen Sie mit dem REC LEVEL-Regler den Lautstärkewert, so dass das dritte "❒"-Symbol (von oben) dunkel erscheint.

* *Der REC LEVEL-Regler ist ausgeschaltet, sobald COAXIAL oder OPTICAL als Eingangsquelle gewählt ist.*



6. Drücken Sie [SAMPLING].

[SAMPLING] leuchtet auf, und die Aufnahme beginnt.



Ist AUTO LEVEL 1–8 ausgewählt, wartet der SP-505 auf ein Audiosignal, um den Sampling-Vorgang zu starten. Ist der eingestellte Lautstärkewert erreicht, wird der Sampling-Vorgang automatisch gestartet.

7. Drücken Sie erneut [SAMPLING], wenn Sie die Aufnahme beenden wollen.

* *Der Sampling-Vorgang wird nach Erreichen der maximal verfügbaren Samplingzeit automatisch gestoppt.*

8. Drücken Sie das Pad, um den gesampelten Sound abzuspielen.

* *Sollten am Beginn oder am Ende des Samples unerwünschte Pausen enstanden sein, lässt sich das Sample entsprechend bearbeiten (siehe "Verändern der Start- und End-Punkte", S. 46).*

Das Re-Sampling

Der SP-505 gestattet es, Samples ohne Qualitätsverlust intern neu aufzunehmen. Diesen Vorgang nennt man "Resampling". So lassen sich verschiedene Samples gleichzeitig abspielen, mit einem Effekt versehen und das Ergebnis erneut aufnehmen.

Sie können den Re-Sampling-Vorgang automatisch oder manuell starten.

Hinzufügen eines Effektes beim Sampling

Wollen Sie dem Sample einen Effekt hinzufügen, drücken Sie den [FX ON/OFF] Taster (der Taster leuchtet).

Resampling-Vorgang 1 (Auto)

1. **Drücken Sie [RESAMPLE], so dass der Taster leuchtet.**

   [SAMPLING] blinkt, und der SP-505 ist aufnahmebereit.

   Alle Pads, die keine Samples enthalten, blinken.

   * *Enthalten alle Pads der angewählten Bank Samples, blinken keine Pads. Wählen Sie in diesem Fall eine andere Bank (S. 30)*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

* *Drücken Sie [EXIT], wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.*

2. **Drücken Sie das Pad, dem Sie das Sample zuordnen wollen.**

   * *Ist dem Pad ein Sample zugeordnet, erscheint im Display: "OK to Overwrite". Wollen Sie das Pad nutzen, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

3. **Nehmen Sie die Sampling-Einstellungen vor (siehe S. 39–40).**

   Die verfügbare Sampling-Zeit wird in der oberen Zeile angezeigt (REMAIN).

Type

MONO: Mono-Aufnahme
STEREO: Stereo-Aufnahme

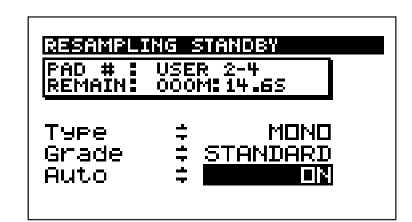
Grade

STANDARD: Sampling mit hoher Qualität
LONG: Lange Sampling-Zeit
LO-FI: Lo-fi Sampling

Auto

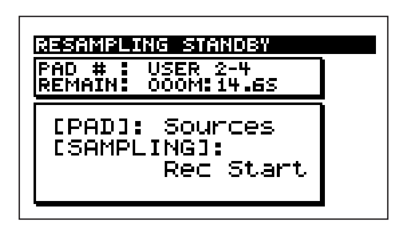
Stellen Sie die Funktion auf "ON".

ON: Wählen Sie das Pad, das die Samples abspielt, und starten Sie das Resampling. Das angewählte Pad spielt das enthaltene Sample automatisch ab. Die Aufnahme endet mit dem Ende des Playbacks.



4. **Drücken Sie [SAMPLING].**

   Das Pad, in dem der Resampling-Sound abgelegt werden soll, leuchtet. Die Pads, aus denen der Resampling-Sound bestehen wird, blinken.



5. **Falls notwendig, schalten Sie die Bank um (S. 30), und drücken Sie die Pads (Source Pads), die Sie neu aufzeichnen möchten.**

   Die angewählten Pads leuchten auf.

   Drücken Sie eines der gewählten Pads noch einmal, beginnt es wieder zu blinken und wird aus dem Resampling-Vorgang herausgenommen.

   Es lassen sich mehrere Pads oder der [EXT SOURCE] Eingang auswählen.

   * *Die maximal anwählbare Anzahl der Pads ist begrenzt:*

   Bei Mono-Pads: max. 4.

   Bei Stereo-Pads: max. 2.

6. **Drücken Sie [SAMPLING].**

   Die gewählten Pads werden abgespielt, und das Resampling beginnt.

   * *Während des Vorgangs ist es nicht möglich, Pad-Bänke umzuschalten.*

   Ist der Abspielvorgang beendet, wird der Resampling-Vorgang automatisch abgeschlossen.

   Drücken Sie [SAMPLING] während der Aufnahme, wird das Resampling vorzeitig abgebrochen.

Resampling-Vorgang 2 (Manual)

1. Drücken Sie [RESAMPLE], so dass der Taster leuchtet.

[SAMPLING] blinkt, und der SP-505 ist aufnahmebereit.

Die Pads, die keine Samples enthalten, blinken.

* *Enthalten alle Pads der angewählten Bank Samples, blinken keine Pads. Wählen Sie in diesem Fall eine andere Bank (S. 30).*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

* *Drücken Sie [EXIT], wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen.*

2. Drücken Sie das Pad, dem Sie den Sample zuordnen wollen.

* *Ist dem Pad bereits ein Sample zugeordnet, erscheint im Display: "OK to Overwrite". Wollen Sie das Pad verwenden, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

3. Nehmen Sie die Sampling-Einstellungen vor (siehe S. 39–40).

Die verfügbare Sampling-Zeit wird in der oberen Zeile angezeigt (REMAIN).

Type

MONO: Mono-Aufnahme
STEREO: Stereo-Aufnahme

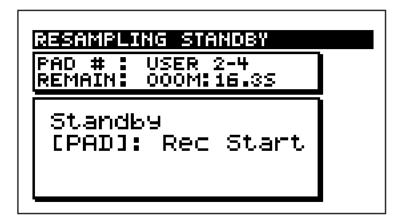
Grade

STANDARD: Sampling mit hoher Qualität
LONG: Lange Sampling-Zeit
LO-FI: Lo-fi Sampling

Auto

Stellen Sie die Funktion auf "OFF".
OFF: Das Resampling wird manuell gestartet und gestoppt.

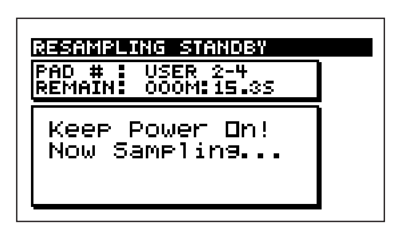
4. Drücken Sie [SAMPLING].



5. Falls notwendig, schalten Sie die Bank um (S. 30), und drücken Sie die Pads (Source Pads), die Sie neu aufzeichnen möchten.

Das angewählte Pad wird abgespielt, und das Resampling beginnt.

Eine externes Gerät (wie z.B. ein CD Player oder ein Mikrofon), lässt sich dem [EXT SOURCE] Pad zuordnen.



* *Während des Vorgangs ist es nicht möglich, Pad-Bänke umzuschalten.*

6. Drücken Sie [SAMPLING], sobald Sie das Resampling beenden wollen.

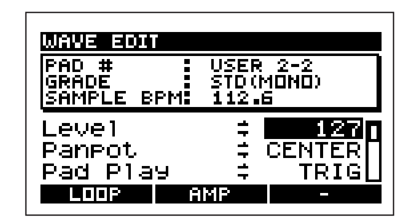
3

Kapitel 4. Verändern der Sample-Einstellungen

Vorgang

1. Drücken Sie das Pad des Samples, dessen Einstellungen Sie verändern wollen.

2. Drücken Sie [WAVE EDIT].



3. Bewegen Sie den CURSOR [↑] [↓], und wählen Sie die Einstellungen (Parameter), die Sie verändern wollen.

4. Mit dem VALUE-Rad verändern Sie die Einstellungen.

- Wollen Sie die Einstellung eines anderen Samples der selben Bank verändern, und drücken Sie das Pad, dessen Inhalt Sie verändern wollen.
- Wollen Sie die Einstellung eines Samples in einer anderen Bank verändern, wählen Sie die Pad-Bank (S. 30), und drücken Sie das Pad des Samples, das Sie verändern wollen.

5. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Einstellen der Sample-Lautstärke

Wollen Sie die Lautstärke des Samples einstellen, wählen Sie “Level” bei Schritt 3 (siehe oben).

Level 0–127

Regelt die Lautstärke.

Einstellen der Stereo-Position des Samples

Wollen Sie die Stereo-Position des Samples einstellen, wählen Sie “Panpot” bei Schritt 3 (siehe linke Seite).

Panpot LEFT, CENTER, RIGHT

LEFT: Regelt den Sound an den linken OUTPUT (L).

CENTER: Regelt den Sound in die Mitte des Panoramas.

RIGHT: Regelt den Sound an den rechten OUTPUT (R).

* *Panpot wirkt nicht für STEREO-Samples.*

Einstellen der Spielweise des Samples

Um das Abspiel-Verhalten des Samples zu verändern, drücken Sie ein Pad, und wählen Sie “Pad Play” innerhalb des Bedienschrittes “3” (siehe links).

Pad Play TRIG, GATE, DRUM

TRIG: Das Sample wird abgespielt, wenn Sie das Pad drücken, und stoppt, wenn Sie das Pad noch einmal drücken.

GATE: Das Sample wird nur bei gedrücktem Pad abgespielt.

DRUM: Drücken Sie das Pad kurz, wird das Sample einmal bis zum Ende abgespielt.

* *Haben Sie DRUM angewählt, ist die LOOP-Funktion abgeschaltet.*

Loopen des Sample-Playbacks

Wollen Sie das Sample loopen (das Sample wird immer wieder abgespielt), wählen Sie den “Loop Mode” innerhalb des Bedienschrittes “3” (siehe links).

Loop Mode ON, OFF

ON: Das Sample wird wiederholt abgespielt.

OFF: Das Sample wird nur einmal gespielt.

Rückwärts-Spielen des Samples

Wollen Sie das Sample rückwärts abspielen, wählen Sie die "Reverse"-Einstellung bei Schritt 3 (Abschnitt "Vorgang", S.44)

Reverse ON, OFF

ON: Das Sample wird rückwärts abgespielt.

OFF: Das Sample wird normal abgespielt.

* *Schalten Sie die Abspielrichtung des Samples während des Abspielens um, ändert sich die Abspielrichtung erst beim folgenden Abspielvorgang des Samples.*

Spielen des Samples im Phrase- oder Single Mode

Entscheiden Sie, ob das Sample in der Phrase- oder Single-Einstellung abgespielt werden soll. Wählen Sie "Play Type" bei Schritt 3 (siehe Abschnitt "Vorgang", S. 44).

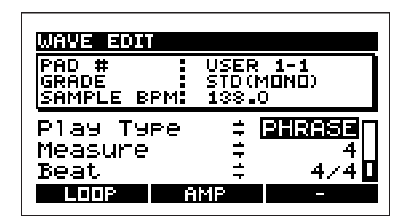
Play Type PHRASE, SINGLE

PHRASE: Das Sample wird in der Phrase-Einstellung abgespielt, und die Tempo-Einstellung (BPM) des Samples ist mit dem Playback-Tempo (BPM) oder dem Sequenzer-Tempo synchronisiert.

SINGLE: Das Sample wird mit seinem eigenen Tempo abgespielt.

* *Das Tempo (BPM) des Sample lässt sich in einem Bereich von 0.5–1.3 der Original-Einstellung bestimmen. Sobald die Einstellungen den zugelassenen Regelbereich (BPM) übersteigen, wird das Tempo (BPM) verdoppelt oder halbiert.*
* *Ist das Sample kürzer als 200ms, sind die Tempo-Veränderungen wirkungslos.*

Das Sample-Tempo (BPM) wird automatisch errechnet und ist im oberen Bereich des Displays als SAMPLE BPM dargestellt. Sind Länge, Takt oder der Rhythmus des Samples im SP-505 falsch gewählt, lässt sich das Sample-Tempo nicht genau ermitteln. Nehmen Sie die notwendigen Einstellungen vor, um das Sample-Tempo mithilfe des SP-505 ermitteln zu lassen.



Verändern der Taktanzahl eines Samples

Stellen Sie die Takt-Länge und den Takt des Samples ein. Im oberen Teil des Displays erscheint das eingestellte Tempo des Samples (SAMPLE BPM).

Zur Einstellung der Takte wählen Sie in der Phrase-Einstellung den Parameter "Measure" bei Schritt 3 (siehe Abschnitt "Vorgang", S. 44).

Measure 1/128–1/2 / 1–99998

Dient der Einstellung der Takte in einem Bereich von 1/128–1/2 oder 1–99998 Takte.

* *Die Taktanzahl lässt sich im halben oder doppelten Tempo des Original-Tempos anwählen.*

Ist es nicht möglich, eine Taktanzahl festzulegen, sobald das SAMPLE BPM (Sample-Tempo) den Bereich von 40.0–200.0 BPM unterschreitet bzw. überschreitet.

* *Ist die SINGLE-Einstellung ausgewählt, lässt sich die Taktanzahl nicht ermitteln.*

Verändern der Taktart eines Samples

Um die Taktart eines Samples einzustellen, wählen Sie "Beat" bei Schritt 3 (siehe Abschnitt "Vorgang", S. 44).

Beat 1/4–8/4

Die Taktart lässt sich in einem Bereich von 1/4 bis 8/4 einstellen.

* *Ist es nicht möglich, eine Taktart festzulegen, sobald das SAMPLE BPM (Sample-Tempo) den Bereich von 40.0–200.0 BPM unterschreitet bzw. überschreitet.*
* *Ist die SINGLE-Einstellung ausgewählt, lässt sich die Taktart nicht ermitteln.*

Einstellen des Tempos für ein Sample (BPM)

1. Drücken Sie im Play-Display [BPM ADJUST].

2. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad das Tempo (BPM) ein.

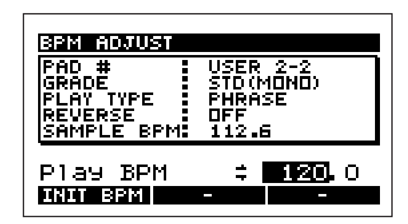
Play BPM 40.0–200.0

Die obere Zeile des Displays zeigt das Original-Tempo.

Drücken Sie den CURSOR [→], um das Tempo in 0.1 BPM- Schritten einzustellen.

* *Das Sample-Tempo (BPM) lässt um einen Wert von 0.5–1.3 des originalen Tempos herauf- oder herabsetzen. Sobald Sie Einstellungen vornehmen, die den zulässigen Tempo-Bereich des Samples überschreiteen, verdoppelt oder verringert der SP-505 das Sample-Tempo.*

* *Ist das Sample kürzer als 200ms, bleiben die eingestellten Tempo-Veränderungen wirkungslos.*



PAD#:	Das angewählte Pad (Beispiel) USER1-1: Pad [1] der User Bank 1
GRADE:	Sampling Grade (Stereo/Mono) STD (Standard), LONG, LO-FI
PLAY TYPE:	PHRASE, SINGLE
REVERSE:	ON, OFF
SAMPLE BPM:	Sample-Tempo.

* *Die Veränderung des Tempos verursacht eventuell leichte Nebengeräusche.*

* *Drücken Sie [F1] (INIT BPM), um zum Ausgangs-Tempo zurückzukehren.*

* *Ist der Abspieltyp SINGLE oder REVERSE gewählt, lässt sich das der BPM-Wert nicht verändern.*

3. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Verändern der Start- und Endpunkte

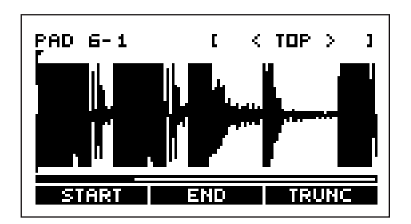
* *Sobald Sie den Start- und Endpunkt des Sample einstellen, wird das Abspieltempo ausgeschaltet, und es gilt das Originaltempo des Samples.*

1. Drücken Sie das Sample-Pad, dessen Start- oder Endpunkt Sie verändern wollen.

2. Drücken Sie [WAVE EDIT].

3. Drücken Sie [F1] (LOOP).

Die Wellenform des Samples wird angezeigt:

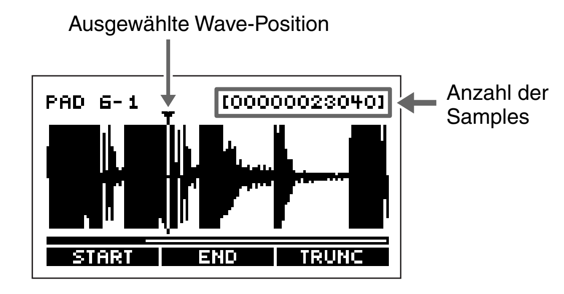


Die angewählte Pad-Nummer wird oben links im Display dargestellt.

(Beispiel) PAD 6-1: Pad [1] der Pad-Bank 6

Die Sample-Position (Sample-Nummer) des Wave Pointer wird im rechten oberen Bereich des Displays angezeigt.

Der Startpunkt des Sample wird als <TOP>, das Ende als <BOTTOM> bezeichnet.



* *Ist die Abspielrichtung des Samples auf REVERSE gestellt, verändert sich die Darstellung der Wellenform nicht.*

4. Verwenden Sie den CURSOR [←][→], um die Wellenform vor- oder zurückzubewegen. Stellen Sie mit demVALUE-Rad die Wave Pointer-Position auf den gewünschten Startpunkt, und drücken Sie [F1] (START).

5. Verwenden Sie den CURSOR [←][→], um die Wellenform vor- oder zurückzubewegen. Stellen Sie mit demVALUE-Rad die Wave Pointer-Position auf den gewünschten Endpunkt und drücken Sie [F2] (END).

Der Abspielbereich zwischen Start- und Endpunkt wird invertiert dargestellt.

* *Der Abstand zwischen Start- und Endpunkt des Samples darf 70 ms nicht unterschreiten, da das Sample sonst nicht abgespielt werden kann.*
* *Befindet sich der Startpunkt am Beginn- und der Endpunkt am Ende der Wellenform, wird die invertierte Darstellung des Abspielbereichs wieder ausgeschaltet.*

6. Drücken Sie das Pad, und kontrollieren Sie die Startpunkt- und Endpunkt-Einstellungen.

Halten Sie das PAD gedrückt, und drücken Sie [F1] (START) oder [F2] (END). Sie hören den Sound vor dem Startpunkt und nach dem Endpunkt.

● Drücken Sie [ZOOM IN], um die Wellenform-Anzeige zu strecken. Drücken Sie [ZOOM OUT], um die Wellenform-Anzeige zu komprimieren.

● Halten Sie [L/R] gedrückt, und drücken Sie [ZOOM IN] bzw. [ZOOM OUT], können Sie die vertikale Achse (Amplitude) der Wellenform vergrößern [ZOOM IN] oder verkleinern [ZOOM OUT].

● Drücken Sie [F3] (TRUNC). Im Display erscheint die Frage, ob das Schneiden (Truncate) des Samples vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt ausgeführt werden soll. Drücken Sie [F1] (YES), um den Vorgang zu bestätigen oder [F2] (NO), um den Vorgang abzubrechen.

* *Mit Ausführung des Schneide-Vorgangs (Truncate) lässt sich die noch zur Verfügung stehende Samplingzeit vergrößern.*
* *Die Truncate-Operaiton kann nicht rückgängig gemacht werden.*

7. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], oder drücken Sie zweimal [EXIT], um zur Play- Anzeige zurückzukehren.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Verändern der Lautstärke eines Sample-Abschnitts

Es besteht die Möglichkeit, die Lautstärke innerhalb eines Sample-Abschnitts zu verändern. Diese Funktion kann bei Samples eingesetzt werden, in deren Verlauf sich Nebengeräusche befinden. Regeln Sie die Lautstärke an diesen Positionen herunter, um Nebengeräusche auszublenden.

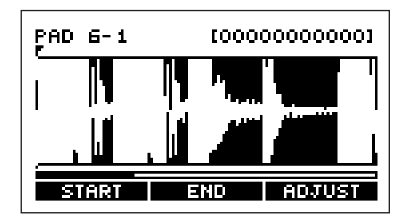
* *Falls Sie von dieser Funktion wiederholt Gebrauch machen, verringert sich die Tonqualität des Samples.*
* *Sobald Sie Veränderungen bei der Lautstärke vornehmen, wird das Abspieltempo des Samples ausgeschaltet. Es gilt das Original-Tempo des Samples.*

1. Drücken Sie das Pad des Samples, dessen Lautstärke Sie in einem bestimmten Bereich verändern wollen.

2. Drücken Sie [WAVE EDIT].

3. Drücken Sie [F2] (AMP).

Die Wellenform des Samples wird angezeigt:



Die angewählte Pad-Nummer wird oben links im Display dargestellt.

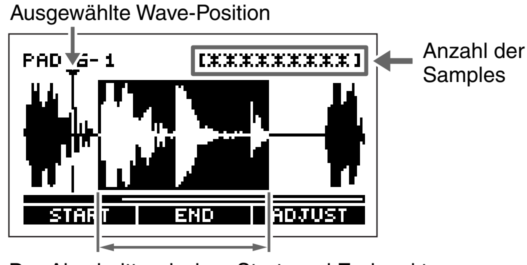
(Beispiel) PAD 6-1: Pad [1] der Pad-Bank 6

Die Sample-Position (Sample-Nummer) des Wave Pointer wird im rechten oberen Bereich des Display angezeigt.

* *Ist die Abspielrichtung REVERSE eingestellt, verändert sich die Darstellung der Wellenform nicht.*

4. Verwenden Sie den CURSOR [←][→], um die Wellenform vor- oder zurückzubewegen. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Wave Pointer-Position auf den Startpunkt des gewünschten Bereiches, dessen Lautstärke Sie verändern wollen, und drücken Sie [F1] (START).

* *Sobald der Wave Pointer sich außerhalb des Start- und Endpunktes befindet, zeigt das Display [*********], und es ist nicht möglich, die Lautstärke-Änderung einzustellen.*



Der Abschnitt zwischen Start- und Endpunkt

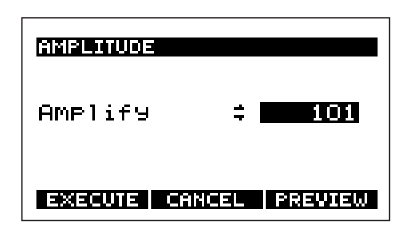
5. Verwenden Sie den CURSOR [←][→], um die Wellenform vor- oder zurückzuspulen. Stellen Sie mit demVALUE-Rad die Wave Pointer-Position auf den Endpunkt des gewünschten Bereiches, dessen Lautstärke Sie verändern wollen, und drücken Sie [F2] (END).

Der Bereich zwischen dem angewählten Start- und Endpunkt wird invertiert dargestellt.

* *Sobald der Wave Pointer sich außerhalb des Start- und Endpunktes befindet, zeigt das Display [*********], und es ist nicht möglich, die Lautstärke-Änderungen einzustellen.*

- Drücken Sie [ZOOM IN], um die Wellenform zu vergrößern. Bewegen Sie mit dem VALUE-Rad den Wave Pointer, und drücken Sie [F1] (START) oder [F2] (END). Drücken Sie [ZOOM OUT], um die Wellenform wieder zu verkleinern.
- Halten Sie [L/R] gedrückt und wählen Sie [ZOOM IN], um die vertikale Achse (Amplitude) der Wellenform zu vergrößern. Mit [ZOOM OUT] lässt sich die Darstellung verkleinern.

6. Drücken Sie [F3] (ADJUST).



7. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Lautstärke ein.

Amplify: 0–400

Der Wert “400” verdoppelt die Lautstärke der Wellenform, die Einstellung “0” bedeutet “Stummschaltung”.

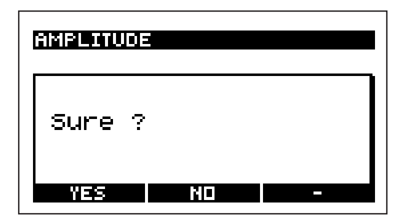
8. Drücken Sie [F3] (PREVIEW).

Das Sample startet kurz vor dem Bereich, dessen Lautstärke neu eingestellt wurde. Die maximale Preview-Dauer ist ca. neun Sekunden.

9. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die geänderten Lautstärke-Einstellungen abzuspeichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT]. Das Sample ist dann wieder in der Original-Lautstärke zu hören.

Sobald Sie [F1] (EXECUTE) drücken, werden Sie gefragt, ob Sie die vorgenommenen Veränderungen abspeichern wollen:



10. Um die Veränderungen endgültig zu speichern, drücken Sie [F1] (YES).

Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

* *Sobald Sie die Änderungen gespeichert haben, ist es nicht mehr möglich, zur Original-Lautstärke des Sample-Abschnitts zurückzukehren.*

11. Drücken Sie [SONG] oder [PTN] oder drücken Sie zweimal [EXIT], um zum Play-Display zurückzukehren.


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

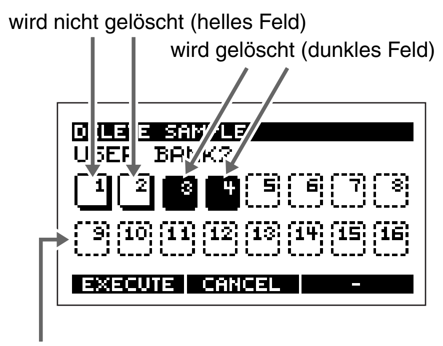
Kapitel 5. Löschen oder Kopieren eines Samples

Löschen eines Samples

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zu gelangen.**
2. **Drücken Sie [DEL].**
3. **Drücken Sie das Pad des Samples, das Sie löschen wollen.**

   Es lassen sich mehrere Pads auswählen.

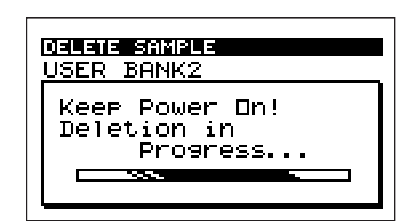
   Sobald Sie ein Sample aus einer anderen Bank löschen wollen, wählen Sie die Pad-Bank (S. 30) und drücken Sie das Sample-Pad, das Sie löschen wollen.



   Sobald Sie das Pad noch einmal drücken, erlischt das Pad. Das Sample wird dann nicht gelöscht.

4. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Samples zu löschen.**

   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].





Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Kopieren eines Samples über das Clipboard

Mit der "Clipboard"-Funktion ist es möglich, Samples übergangsweise abzuspeichern, um es einem anderen Pad zuzuordnen oder gegen eine andere Sample Pad-Position auszutauschen.

Kopieren eines Samples

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zu gelangen.**
2. **Halten Sie das Pad gedrückt, dessen Sample Sie kopieren wollen, und drücken Sie [CLIPBOARD].**

   Das Sample wird in das Clipboard kopiert, und die [CLIPBOARD]-Anzeige leuchtet auf.

   Drücken Sie [CLIPBOARD].

   Das kopierte Sample wird abgespielt.

3. **Halten Sie [CLIPBOARD] gedrückt, und drücken Sie das Pad, auf das Sie das Sample ablegen wollen (Ziel-Pad).**

- Wollen Sie das Sample in einer anderen Pad-Bank abspeichern, drücken Sie [PAD BANK], um die Pad-Bank (S. 30) auszuwählen.
- Enthält das Ziel-Pad bereits ein Sample, werden Sie gefragt, ob Sie mit dem Überschreiben des Samples einverstanden sind ("OK to Overwrite?"). Sind Sie mit dem Löschen des Samples einverstanden, drücken Sie [F1] (YES). Wollen Sie den Vorgang abbrechen, drücken Sie [F2] (NO).
- Halten Sie [CLIPBOARD] gedrückt, und drücken Sie [DEL]. Das im Clipboard befindliche Sample wird gelöscht.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

5

Kopieren von mehreren Samples

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zu gelangen.

2. Halten Sie das Pad, dessen Sample Sie kopieren wollen, gedrückt, und drücken Sie [CLIPBOARD].

Das Sample wird in das Clipboard kopiert, und die [CLIPBOARD]-Anzeige leuchtet auf.

3. Wiederholen Sie den Bedienschritt 2 für jedes Samples, das Sie kopieren wollen, um es im Clipboard abzulegen.

Es lassen sich bis zu 16 Samples in das Clipboard kopieren.

* *Befinden sich mehrere Samples im Clipboard, wird durch das Drücken des [CLIPBOARD]-Tasters das zuerst in das Clipboard kopierte Sample abgespielt.*

4. Halten Sie [CLIPBOARD] gedrückt, und drücken Sie das erste Ziel-Pad.

Auf dieses erste Ziel-Pad wird das zuletzt in das Clipboard kopierte Sample abgelegt.

5. Halten Sie [CLIPBOARD] gedrückt, und drücken Sie das zweite Ziel-Pad.

Das vormals “vorletzte” (und nun letzte) im Clipboard abgespeicherte Sample wird nun auf das zweite Ziel-Pad kopiert.

6. Wiederholen Sie die Bedienschritte 4 bzw. 5, um alle im Clipboard befindlichen Samples auf die gewünschten Ziel-Pads zu verteilen.

(Beispiel)

Pad [1] + [CLIPBOARD]	→	Kopieren des Pads [1] auf das Clipboard
Pad [2] + [CLIPBOARD]	→	Kopieren des Pads [2] auf das Clipboard
Pad [3] + [CLIPBOARD]	→	Kopieren des Pads [3] auf das Clipboard

↓

[CLIPBOARD] + Pad [13]	→	Kopieren des letzten Clipboard-Samples auf das Pad [13]
[CLIPBOARD] + Pad [12]	→	Kopieren des letzten Clipboard-Samples auf das Pad [12]
[CLIPBOARD] + Pad [11]	→	Kopieren des letzten Clipboard-Samples auf das Pad [11]

Sind alle Samples kopiert, ist der Clipboard-Speicher leer, und die [CLIPBOARD] Anzeige erlischt.

- Wenn Sie Samples in eine andere Pad-Bank speichern wollen, drücken Sie [PAD BANK] um die Pad-Bank (S. 30) umzuschalten.
- Enthält das Ziel-Pad bereits ein Sample, werden Sie gefragt, ob Sie mit dem Überschreiben des Samples einverstanden sind (“OK to Overwrite?“). Sind Sie mit dem Löschen des alten Samples durch Abspeichern des neuen Samples einverstanden, drücken Sie [F1] (YES). Wollen Sie den Vorgang abbrechen, drücken Sie [F2] (NO).
- Wenn Sie [CLIPBOARD] gedrückt halten und [DEL] drücken, wird ein in das Clipboard kopiertes Sample gelöscht.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Austauschen von Samples

Sie können Samples zwischen zwei unterschiedlichen Pads austauschen.

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zur Play-Anzeige zu gelangen.

2. Halten Sie das Sample-Pad, das Sie austauschen wollen, gedrückt, und drücken Sie [CLIPBOARD].

Das Sample wird in das Clipboard kopiert, und die [CLIPBOARD]-Anzeige leuchtet auf.

Drücken Sie [CLIPBOARD]. Das kopierte Sample wird abgespielt.

3. Halten Sie [CLIPBOARD] gedrückt, und drücken Sie das Pad des zu tauschenden Samples.

- Wollen Sie die Positionen des Samples gegen ein Sample aus einer anderen Pad-Bank austauschen, drücken Sie [PAD BANK], um die Pad-Bank anzuwählen (S. 30). Im Display erscheint “OK to Overwrite?”.

4. Wenn Sie die Position der Samples tauschen wollen, drücken Sie [F3] (EXCHANGE).



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Kapitel 6. Editieren eines Samples

Aufteilen des Phrase-Samples in einzelne Abschnitte (Chop)

Die “Chop”-Funktion des SP-505 zerteilt ein Sample an den jeweiligen Anschwellpunkten (Attack-Phasen) und ordnet es den einzelnen Pads der SP-505 zu.

So lässt sich z.B. ein Drum- Loop in einzelne Instrumente, wie “Bass Drum”, “Snare” und “Hi-Hat” zerlegen.

* *Es ist nicht möglich, Samples aus einer Chop-Bank zu zerteilen.*
* *Es ist nicht möglich, ein Stereo-Sample zu zerteilen.*
* *Phrasen mit verschiedenen Noten oder gleichzeitigen akustischen Ereignissen lassen sich eventuell nicht in der gewünschten Weise zerlegen.*

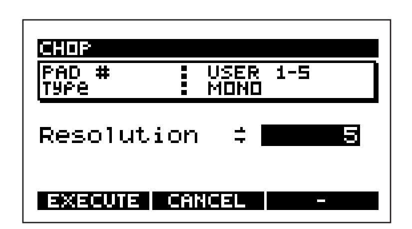
HINWEIS

Das zerlegte Sample wird den 32 Pads der Pad-Bänke 13–14 (Chop-Bänke “1–2”) zugeordnet.

* *Ein Sample lässt sich auf bis zu 32 Pads aufteilen. Pad 1 stellt den Beginn des Samples dar. Übersteigen die Einzel-Samples die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pads, werden die restlichen Einzel-Samples (nach dem 31. Pad) als “Gesamt-Sample” auf das 32. Pad gelegt.*
* *Die Start- und Endpunkt-Einstellungen des Samples werden ignoriert.*

1. Drücken Sie das Pad, dessen Sample Sie zerteilen wollen.

2. Drücken Sie [CHOP].



3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Auflösung (RESOLUTION), mit der das Sample zerteilt werden soll.

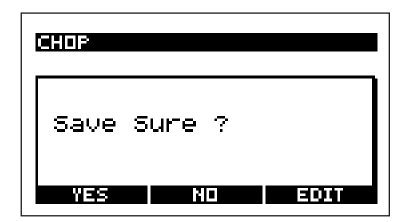
Höhere Auflösungen erhöhen die Anzahl der Einzel-Samples.

4. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die angewählte Auflösung zu bestätigen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

* *Wenn Sie [F3] (CANCEL) drücken, während das Display “Processing Data...” anzeigt, wird der laufende Vorgang abgebrochen.*

Die Pads [1]–[16] leuchten auf, und die einzelnen Samples werden automatisch nacheinander abgespielt. Im Display erscheint die Frage, ob Sie die Einzel-Samples in der Chop-Bank speichern möchten:



5. Drücken Sie [F1] (YES), um die Einzel-Samples abzuspeichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO) oder [EXIT].

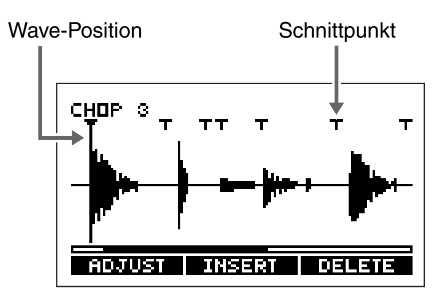
* *Enthalten die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke,S. 29) bereits Samples, erscheint im Display “OK to Overwrite?” . Wollen Sie die vorhandenen Samples der Pad-Bänke 13-14 überschreiben, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Editieren der Schnittpunkte

Die Display-Anzeige mit den Schnittpunkten



Die Position des Wave Pointer zeigt den aktuell angewählten Schnittpunkt des Samples.

CHOP1–32

Zeigt die Nummer des zerteilten Samples an.

- Mit dem VALUE-Rad lässt sich das vorherige oder nächste Sample auswählen. Sie können den nächsten Chop-Punkt auch durch Drücken des nächsten Pads auswählen.
- Mit dem CURSOR [←][→] wird die Zeitachse der Wellenform bewegt.

6

- Mit [ZOOM IN][ZOOM OUT] lässt sich die Wellenform vergrößern oder verkleinern.
- Halten Sie [L/R] gedrückt, und drücken Sie [ZOOM IN], um die vertikale Achse (Amplitude) der Wellenform zu vergrößern. Mit [ZOOM OUT] lässt sich die Darstellung verkleinern.
- Sobald Veränderungen an den Teilungspunkten des Samples vorgenommen werden, erscheint im rechten, oberen Bereich des Displays die Sample-Nummer, an der sich der Wave-Pointer befindet. Ist das Sample kürzer als 70ms, erscheint im Display [******].

Hinzufügen eines Schnittpunktes

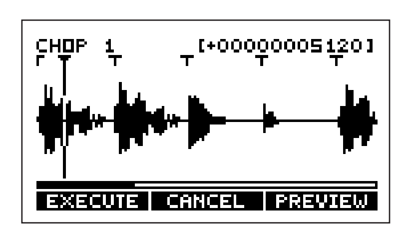
1. Drücken Sie [F3] (EDIT) bei Schritt 5 des "Chop"-Vorgangs (S. 51), .

Die Wellenform des Samples wird angezeigt.

2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Position, an der das Sample geteilt oder an der ein Sample hinzugefügt werden soll.

Sie können den Teilungspunkt auch durch Drücken eines Pads festlegen.

3. Drücken Sie [F2] (INSERT).



4. Wählen Sie mit CURSOR [←][→] den Display-Bereich aus, in dem ein neuer Schnittpunkt eingefügt werden soll.

5. Bewegen Sie mit dem VALUE-Rad den Wave Pointer an die Position, wo der Schnittpunkt eingefügt werden soll.

Durch Drücken von [F3] (PREVIEW) lässt sich das Ergebnis anhören, das entsteht, sobald das Sample an der Position des Wave Pointers geschnitten ist.

6. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um den neuen Schnittpunkt einzufügen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

* *Es ist nicht möglich, einen Schnittpunkt zu setzen, wenn das Ergebnis ein Sample von kürzer als 70 ms erzeugen würde.*

* *Das Einfügen eines neuen Schnittpunktes kann nicht rückgängig gemacht werden.*

7. Wenn Sie einen weiteren Schnittpunkt hinzufügen wollen, wiederholen Sie die Bedienschritte 2–6.

8. Drücken Sie [EXIT], wenn die Einstellung beendet ist.

Das Display fragt, ob Sie die Einstellung speichern wollen.

9. Drücken Sie [F1] (YES), um die Einstellungen zu speichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO) oder [EXIT].

* *Enthalten die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke, S. 29) bereits Samples, erscheint im Display "OK to Overwrite?". Wollen Sie die vorhandenen Samples der Pad-Bänke 13-14 überschreiben, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

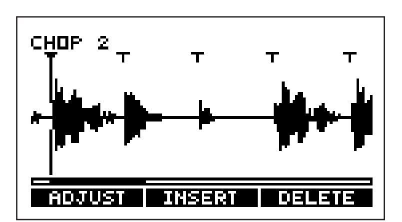
Löschen eines Schnittpunktes

1. Drücken Sie [F3] (EDIT) bei Schritt 5 des "Chop"-Vorgangs (S. 51).

Die Wellenform des Samples wird angezeigt.

2. Drehen Sie das VALUE-Rad, um die Wellenform an den zu löschenden Schnittpunkt zu bewegen.

Sie können alternativ auch ein Pad drücken, um zum Schnittpunkt des gewünschten Samples zu gelangen.



3. Drücken Sie [F3] (DELETE).

4. Wollen Sie einen anderen Schnittpunkt löschen, wiederholen Sie die Bedienschritte 2–3.

5. Drücken Sie [EXIT], wenn die Einstellung beendet ist.

Das Display fragt, ob Sie die Einstellung speichern wollen.

6. Drücken Sie [F1] (YES), um die Einstellungen zu speichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO) oder [EXIT].

* *Enthalten die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke,S. 29) bereits Samples, erscheint im Display “OK to Overwrite?”. Wollen Sie die vorhandenen Samples der Pad-Bänke 13-14 überschreiben, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Verändern der Position eines Schnittpunktes

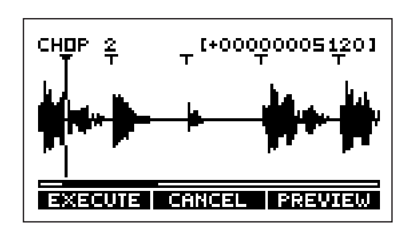
1. Drücken Sie [F3] (EDIT) bei Schritt 5 des “Chop”-Vorgangs (S. 51).

Die Wellenform des Samples wird angezeigt.

2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Schnittpunkt aus, dessen Position Sie neu einstellen möchten.

Sie können alternativ auch ein Pad drücken, um zum Schnittpunkt des gewünschten Samples zu gelangen.

3. Drücken Sie [F1] (ADJUST).



4. Bewegen Sie mit dem VALUE-Rad den Wave Pointer an den Schnittpunkt, dessen Position Sie verändern möchten.

Mit CURSOR [←][→] lässt sich die Wellenform im Display bewegen.

Durch Drücken von [F3] (PREVIEW) können Sie das Sample ab der Wave Pointer-Position anhören.

5. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um den neuen Schnittpunkt festzulegen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

* *Es ist nicht möglich, einen Schnittpunkt zu setzen, wenn das Ergebnis ein Sample von kürzer als 70 ms erzeugen würde.*

6. Wollen Sie zusätzliche Veränderungen an den Schnittpunkten vornehmen, wiederholen Sie die Bedienschritte 2–5.

7. Drücken Sie [EXIT], sobald Sie die neuen Schnitt-Positionen festgelegt haben.

Das Display fragt, ob die neuen Schnittpunkte gespeichert werden sollen.

8. Drücken Sie [F1] (YES), um die Einstellungen zu speichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO) oder [EXIT].

* *Enthalten die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke,S. 29) bereits Samples, erscheint im Display “OK to Overwrite?”. Wollen Sie die vorhandenen Samples der Pad-Bänke 13-14 überschreiben, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Spielen des Samples mit verschiedenen Tonhöhen (Pitch)

Die "Pitch"-Funktion erlaubt das Abspielen eines Samples in unterschiedlichen Tonhöhen ("Pitches").

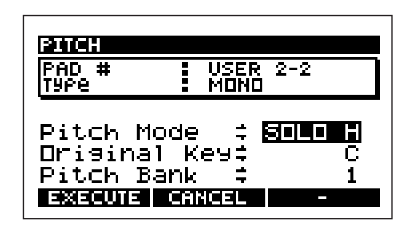
* *Es ist nicht möglich, die Tonhöhe von Stereo-Samples zu verändern.*
* *Die Tonhöhe der Samples der Pitch-Bänke lässt sich nicht verändern.*

HINWEIS

Die mit der Pitch-Funktion veränderten Samples werden den Pads der Pad-Bänke 15 und 16 zugeordnet (Pitch-Bänke 1 und 2).

1. Drücken Sie das Sample-Pad, das Sie editieren wollen.

2. Drücken Sie [PITCH].



3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Pitch-Einstellung aus.

Pitch Mode

SOLO L: Geeignet für Sounds mit Einzelnoten im unteren Frequenzbereich, z.B. Bass-Sounds.

SOLO H: Geeignet für Sounds mit Einzelnoten im oberen Frequenzbereich, z.B. Piano- oder Gitarren-Sounds.

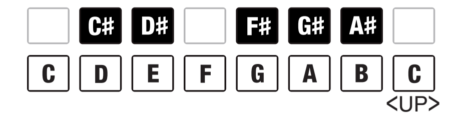
MUSIC: Geeignet für Samples mit multi-instrumentalen Passagen.

4. Drücken Sie CURSOR [↓], und wählen Sie die Einstellung "Original Key".

5. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pad aus, von dem aus die Pitch-Funktion wirksam wird.

Original Key: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, C <UP>

Die nachfolgende Abbildung zeigt die Zuordnung der Tonhöhe zu den Pads:



6. Drücken Sie CURSOR [↓], und wählen Sie die Einstellung "Pitch Bank".

7. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Pitch-Bank aus.

Pitch Bank: 1, 2

8. Drücken Sie [F1] (EXECUTE) um die Pitch-Funktion auszuführen.

Die Pads [2]–[16] leuchten auf, und die Samples werden nacheinander in unterschiedlichen Tonhöhen abgespielt.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

* *Abhängig von der Lautstärke des Original-Samples kann es in Verbindung mit der Pitch-Funktion zu leichten Verzerrungen kommen. Regeln Sie in diesem Fall die Lautstärke des Original-Samples herunter (S. 44).*
* *Wenn Sie [F3] (CANCEL) drücken, während das Display "Processing Data..." anzeigt, wird der laufende Vorgang abgebrochen.*
* *Enthalten die Pad-Bänke 13–14 (Chop Bänke,S. 29) bereits Samples, erscheint im Display "OK to Overwrite?". Wollen Sie die vorhandenen Samples der Pad-Bänke 13-14 überschreiben, drücken Sie [F1] (YES). Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*
* *Sobald Sie ein Sample der Pitch-Funktion zuordnen, kann es am Sample-Start oder am Sample-Ende zu unerwünschten Pausen kommen. Nach der Durchführung der Pitch-Funktion werden diese Pausen automatisch eliminiert. Sie können die Sample Start- und Endpunkte auch nachträglich editieren (S. 46).*

Kapitel 7. Spielen von Songs und Patterns



Bei der Auslieferung der SP-505 befinden sich im internen Speicher keine Songdaten.

Einstellen des Tempos (BPM) eines Songs oder Patterns

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN].

2. Drücken Sie [BPM/TAP].

Das aktuelle Tempo (BPM) wird angezeigt.

SYNC MODE:

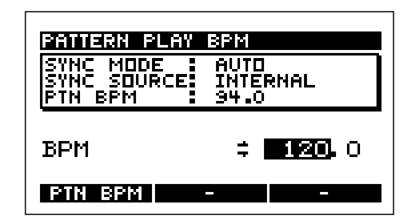
Zeigt die MIDI Synchronisations-Einstellung an (S. 72).

SYNC SOURCE:

Befindet sich die Einstellung auf "INTERNAL", erfolgt die Temposteuerung durch den SP-505. Ist "MIDI" eingestellt, erfolgt die Steuerung durch ein externes MIDI-Gerät.

PTN BPM:

Zeigt das Pattern-Tempo an.



3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Tempo aus (40.0–200.0 BPM).

Drücken Sie CURSOR [→], und stellen Sie mit dem VALUE-Rad das Tempo in 0,1 BPM Schritten ein.

Wenn Sie [F1] (PTN BPM) drücken, wird das Pattern-Tempo ausgewählt.

HINWEIS

Drücken Sie [BPM/TAP] mehrmals, um das gewüschte Tempo zu erhalten (Tap Tempo-Funktion).

* *Befindet sich der SP-505 in der MIDI-Synchronisations Einstellung, ist die Tap Tempo-Funktion abgeschaltet.*

4. Drücken Sie [EXIT], [SONG] oder [EXIT], um zur Play-Anzeige zurückzukehren.

* *Das Sample-Tempo lässt sich mit einem Faktor von 0.5–1.3 des originalen Sample-Tempos verändern.*

Überschreitet das Song- oder Pattern-Tempo den zulässigen Wert des Sample-Tempos, wird der Tempo-Wert verdoppelt oder halbiert.

* *Verändern Sie das Tempo des Sequenzers, werden die Samples nicht mehr synchron zum Master-Tempo abgespielt. Samples im TRIGGER- oder GATE-Modus erklingen bei einem schnellen Tempo "verkürzt" und bei einem langsamen Tempo "verlängert". Verwenden Sie als PAD Play-Einstellung "DRUM", damit die Samples normal ausklingen können (S. 31).*

Spielen eines Songs

* *Der SP-505 kann 20 Songs aufzeichnen und abspeichern.*

1. Drücken Sie [SONG].

2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad einen Song aus.

3. Drücken Sie [PLAY], um den Song abzuspielen.

Die obere Zeile des Displays stellt den aktuellen Takt und das Tempo dar. Der untere Bereich des Displays informiert über den Namen des abgespielten Patterns.



* *Es ist nicht möglich, während des Abspielens den Song zu wechseln.*

4. Drücken Sie [STOP], um das Abspielen des Songs zu stoppen.

■ Drücken Sie [RESET], um an den Anfang des Songs zu springen.

■ Drücken Sie [BWD], um einen Takt zurück zu springen, und [FWD], um einen Takt vorwärts zu springen.

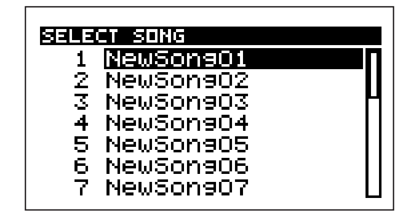
* *Sobald Sie während des Abspielens in den Takten vor- und zurückspringen, kommt es bei der externen MIDI-Synchronisation zu Timing-Schwankungen.*

Auswahl eines Songs aus der Song-Liste

1. Drücken Sie [SONG].

2. Drücken Sie [F1] (SONG).

Die Song-Liste wird angezeigt.



3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad einen Song aus, und bestätigen Sie die Auswahl mit [ENTER] .

Die Songs 1–16 lassen sich durch das Drücken der Pads [1]–[16] direkt auswählen.

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

4. Drücken Sie [PLAY], um den Song abzuspielen.

Die obere Zeile des Displays stellt den aktuellen Takt und das Tempo dar. Der untere Bereich des Displays informiert über den Namen des abgespielten Patterns.



5. Drücken Sie [STOP], um das Abspielen des Songs zu stoppen.

* *Es ist nicht möglich, während des Abspielens den Song zu wechseln.*

Spielen eines Patterns

* *Als Ergänzung zu den 40 Preset-Patterns kann der SP-505 100 User-Pattern aufzeichnen und abspeichern.*

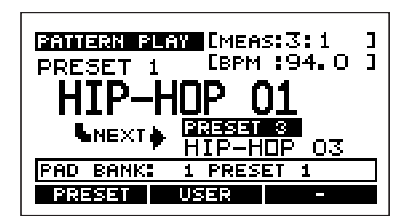
1. Drücken Sie [PTN].



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad ein Pattern aus.

3. Drücken Sie [PLAY], um das Pattern abzuspielen.

Wählen Sie während des Abspielens ein neues Pattern aus, wird das neue Pattern in der unteren Zeile des Displays angezeigt. Nach dem Abspielen des laufenden Patterns wird automatisch das neue Pattern ausgewählt und abgespielt.



4. Drücken Sie [STOP], um das Abspielen des Pattern zu stoppen.

■ Drücken Sie [RESET], um an den Anfang des Songs zu springen.

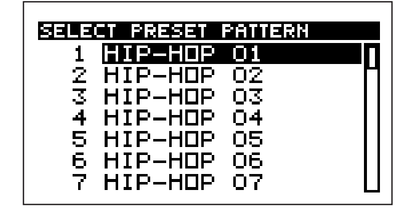
■ Drücken Sie [BWD], um einen Takt zurück zu springen, und [FWD], um einen Takt vorwärts zu springen.

* *Sobald Sie während des Abspielens in den Takten vor- und zurückspringen, kommt es bei der externen MIDI-Synchronisation zu Timing-Schwankungen.*

Auswahl eines Songs aus der Pattern-Liste

1. **Drücken Sie [PTN].**
2. **Drücken Sie [F1] (PRESET) oder [F2] (USER).**

   Es erscheint die Preset-Pattern oder User- Pattern-Liste.



3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad ein Pattern aus, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.**

   Die Songs 1–16 lassen sich durch das Drücken der Pads [1]–[16] direkt auswählen.

   Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.
4. **Drücken Sie [PLAY], um das Pattern abzuspielen.**

   Wählen Sie während des Abspielens ein neues Pattern aus, wird das neue Pattern in der unteren Zeile des Displays angezeigt. Nach Beendigung des aktuellen Patterns wird das neu ausgewählte Pattern abgespielt.



5. **Drücken Sie [STOP], um das Playback des Patterns zu stoppen.**

Stummschalten eines Parts

Es lassen sich einzelne Teile des aktuellen Songs oder Patterns stumm schalten.

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN].**
2. **Drücken Sie [PLAY], um den Song oder das Pattern abzuspielen.**
3. **Drücken Sie PART [1]–[4].**

   Taster leuchtet: Der Part wird abgespielt.

   Taster erloschen: Der Part ist ausgeschaltet.

   Die Stummschaltung lässt sich pro Pattern abspeichern (S. 62).

Kapitel 8. Erstellen eines Patterns

Die Pattern-Aufnahme

Ein Pattern lässt sich auf zwei Arten aufzeichnen:

Realtime Aufnahme (Echtzeit-Aufnahme)

Das Drücken der Sample-Pads wird als “Event” aufgezeichnet. Drücken Sie während der Pattern-Aufnahme die gewünschten Sample-Pads nacheinander. Während des Aufnahme-Vorgangs dient das Metronom als Taktgeber.

Ist der Zeitpunkt des Anschlags nicht immer korrekt, wird dieser automatisch durch die Quantize-Funktion korrigiert. Sie können auch ein externe MIDI-Tastatur verwenden, um die “Events” im Pattern aufzuzeichnen.

Die Einzelschritt-Eingabe (Microscope Edit)

Bei der Einzelschritt-Eingabe werden die aufgenommenen Events in einer Liste dargestellt, und die Veränderung der einzelnen Daten ist möglich.

* *Im Microscope-Modus können die Events nicht über ein externes MIDI-Instrument eingespielt werden.*

Die Pattern-Daten

Die Patternaufnahme-Parameter

Taktnummer (Measure)

1–8

Taktart (Beat)

1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4

Stummschaltung (Part Mute)

OFF, ON

Tempo (BPM)

40.0–200.0

Bestimmt das Pattern-Tempos.

QTZ (Quantize)

Viertelnote	(♩)	Triolische Viertel	(♩3)
Achtelnote	(♪)	Triolische Achtel	(♪3)
16tel Note	(𝅘𝅥𝅯)	16tel triolisch	(𝅘𝅥𝅯3)
32tel Note	(𝅘𝅥𝅰)	32tel triolisch	(𝅘𝅥𝅰3)
OFF			

Bei Echtzeit-Aufnahmen korrigiert die Quantize-Funktion die Zeitposition, an der Sie ein Pad gedrückt haben.

Ist die Quantize-Funktion auf “OFF”geschaltet, werden die eingespielten Daten mit 1/96tel pro Viertelnote aufgelöst.

Die Echtzeit-Aufnahme

1. Drücken Sie [PTN].

2. Drücken Sie [F2] (USER).

Die User Pattern-Liste wird angezeigt.

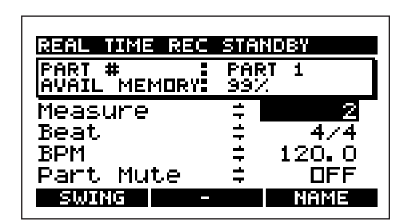
3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad ein Pattern aus, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

4. Drücken Sie [REC].

Die “Recording Standby“-Anzeige erscheint.

Das Metronom ist mit dem eingestellten Tempo zu hören.



Verfügbarer Speicherplatz (AVAIL MEMORY): 0–100%

Zeigt den verbleibenden Speicherplatz für die Sequenzerdaten an.

* *Erreicht AVAIL MEMORY den Wert 0%, lassen sich keine neuen Pattern aufnehmen. Löschen Sie nicht benutzte Pattern (S. 65) oder speichern Sie die Sequenzer-Daten auf einer externen Speicherkarte (S. 67), bevor Sie ein Pattern löschen.*

5. Stellen Sie die Taktzahl (Measure), Taktart (Beat) und das Tempo (BPM) des Patterns ein.

* *Die Einstellungen für die Stummschaltung der Parts sind während der Pattern-Aufnahme nicht wirksam.*

* *Um die Aufnahme zu erleichtern, regeln Sie das Tempo herunter. Beim Abspielen können Sie das Tempo wieder beschleunigen.*

6. Drücken Sie PART [1]–[4], um den Part auszuwählen, den Sie aufnehmen wollen.

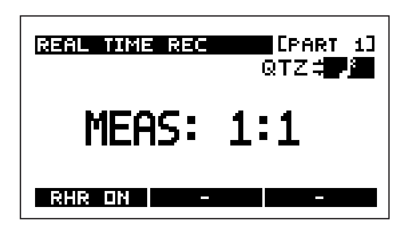
Der Taster des ausgewählten Parts blinkt.

7. Drücken Sie [PLAY].

Der Vorzähler zählt einen Takt vor, bevor die Echtzeit-Aufnahme beginnt. Im Display wird der aktuelle Takt und die eingestellte Taktart angezeigt. Die Aufnahme lässt sich auch durch Senden des Start-Signals von einem externen MIDI-Gerät beginnen.

Beim Starten der Aufnahme via MIDI wird kein Vorzähler abgespielt.

- Drücken Sie [F1] (RHR ON). Damit wird die Probe-Funktion aktiviert. Sie können nun die Pads drücken, ohne dass die Events aufgenommen werden. Drücken Sie erneut [F1] (RHR OFF), wird die Probe-Funktion ausgeschaltet.



8. Drücken Sie die Pads an den gewünschten Positionen.

Sie können die Events auch über ein externes MIDI-Keyboard einspielen.

* *Falls ein Pad mit einem PHRASE-Sample gedrückt wird, wird das Tempo des Samples automatisch zum Tempo des Patterns synchronisiert. Schalten Sie den Play-Typ des Patterns auf SINGLE (S. 45), wenn Sie das Sample mit seinem eigenen Tempo abspielen möchten.*

Falls Sie den Part wechseln möchten, drücken Sie einen anderen [PART]-Taster. Falls notwendig, stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Auflösung (Quantize) ein.

* *Wollen Sie die Lautstärke des Samples erhöhen, ändern Sie die Pad Accent-Einstellung (S. 30).*

- Wenn Sie ein Pad aus einer anderen Bank verwenden wollen, drücken Sie [PAD BANK], um die Pad-Bank zu wechseln (S. 30).

* *Die Pads der Chop-Bank müssen in eine andere Bank kopiert werden, bevor diese im Pattern genutzt werden können (S. 49–50).*

9. Drücken Sie [STOP], um die Aufnahme zu beenden.

Das “Recording Standby“-Display erscheint.

10. Drücken Sie [STOP], um zum Play-Display zurückzukehren.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Löschen von Daten während der Echtzeit-Aufnahme

Sie können während der Echtzeit-Aufnahme den [DEL]-Taster gedrückt halten und das Pad drücken, dessen Sound Sie im Pattern löschen wollen. Falls das Pad während der Aufnahme mehrfach gedrückt wurde, halten Sie das Pad über den zu löschenden Zeitraum gedrückt, um alle Events des Pads aus dem Pattern zu löschen.

Die Einzelschritt-Eingabe (Microscope-Modus)

Das Input-Feld

MEAS (measure: beat: clock)

Zeigt an, zu welchem Zeitpunkt ein Pad gespielt wurde.

Beispiel: “1:3:00” = Measure (Takt) 1, Beat 3, Clock 00

QTZ (Quantize)

Viertelnote	(♩)	Viertel triolisch	(♩3)
Achtelnote	(♪)	Achtel triolisch	(♪3)
16tel-Note	(𝅘𝅥𝅯)	16tel triolisch	(𝅘𝅥𝅯3)
32tel-Note	(𝅘𝅥𝅰)	32tel triolisch	(𝅘𝅥𝅰3)
OFF			

Bei der Microscope-Programmierung lassen sich einzelne Noten nach vorn oder zurückbewegen, sobald Sie die Taster [FWD] (vorwärts) oder [BWD] (rückwärts) gedrückt halten.

Beispiel: “QTZ Achtelnote”

Drücken Sie Pad [1] → Drücken Sie [FWD] → Drücken Sie Pad [2] → Drücken Sie [FWD] → Drücken Sie Pad [3] → Drücken Sie [FWD] → Drücken Sie Pad [4].

Daten, die eingegeben werden	♪ Pad [1]	♪ Pad [2]	♪ Pad [3]	♪ Pad [4]

Das Event-Feld

MEASURE (Measure, Beat, Clock)

Zeigt die aktuelle Pattern-Position an.

Beispiel: “2:1:48” = Measure (Takt) 1, Beat 1, Clock 48

PAD (Pad-Bank – Pad-Nummer)

Zeigt das gespielte Pad an.

Beispiel: “12-3” = Pad-Bank 12, Pad Nummer 3

* *Bei der externen Klangquelle [EXT SOURCE] wird “1-17” angezeigt.*

ACC (Accent)

Zeigt die Lautstärke-Werte an. Wurden die Daten über ein externes MIDI-Gerät eingespielt, wird der Velocity-Wert angezeigt.

GATE (Gate Zeit

Zeigt die Länge an, über die ein Sound zu hören ist.

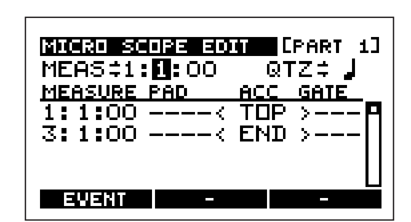
384: ganze Note
192: halbe Note
96: Viertelnote
48: Achtelnote
24: 16tel-Note
12: 32tel-Note
6: 64tel-Note

Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf "MEAS" zu bewegen.

Aufrufen der Daten im Microscope Edit-Display

1. **Drücken Sie [PTN].**
2. **Drücken Sie [F2] (USER).**
   Im Display erscheint die Pattern-Liste.
3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern, in dem Sie Daten eingeben möchten, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.**
4. **Drücken Sie [F3] (MICRO).**
   Das Microscope Edit-Display erscheint.

   * *[F3] (MICRO) wird nicht angezeigt, wenn ein Pattern abgespielt wird.*



5. **Drücken Sie PART [1]–[4], und wählen Sie den Part, den Sie aufnehmen wollen.**
   Der Taster des ausgewählten Parts blinkt.
6. **Wählen Sie mit dem CURSOR [←][→] die Anzeige MEAS (Measure/Beat/Clock), und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Measure/Beat/Clock Position, um ein Event einzufügen.**
7. **Drücken Sie ein Pad, um das Event einzufügen.**
   Das ausgewählte Pad wird angezeigt.

   * *Falls ein Pad mit einem PHRASE-Sample gedrückt wird, wird das Tempo des Samples automatisch zum Tempo des Patterns synchronisiert. Schalten Sie den Play-Typ des Patterns auf SINGLE (S. 45), wenn Sie das Sample mit seinem eigenen Tempo abspielen möchten.*

   * *Eingaben über ein externes MIDI-Keyboard werden nicht verarbeitet.*

8. **Drücken Sie [PLAY], um die eingegebenen Daten zu überprüfen.**
   Drücken Sie [STOP], um das Playback zu stoppen.
9. **Drücken Sie [EXIT] oder [STOP], um die Microscope Edit-Display zu verlassen.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Löschen von Daten (Microscope Edit)

Befinden Sie sich bei Schritt 7 der Microscope-Programmierung (siehe links), drücken Sie [F1] (EVENT), um den Cursor auf das Event-Feld zu bewegen.

Bewegen Sie den Cursor auf das Event, das Sie löschen möchten, und drücken Sie [F3] (DELETE).

MICRO SCOPE EDIT [PART 1]
MEAS:1:1:00 QTZ:
MEASURE PAD ACC GATE
1: 1:00 1-1 127 96
1: 1:00 1-2 127 96
1: 1:00 1-3 127 96
1: 1:00 1-4 127 96
MEAS T.SHIFT DELETE

Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf das "MEAS"-Feld zu bewegen.

Verändern der Pad-Nummer (Microscope Edit)

Befinden Sie sich bei Schritt 7 der Microscope-Programmierung (siehe links), drücken Sie [F1] (EVENT), um den Cursor auf das Event-Feld zu bewegen.

Bewegen Sie den Cursor auf die Pad (Pad Nummer)-Position die Sie verändern wollen, und ändern Sie mit dem VALUE-Rad die Pad-Nummer.

* *Stellen Sie sicher, dass das neue Pad ein Sample enthält.*

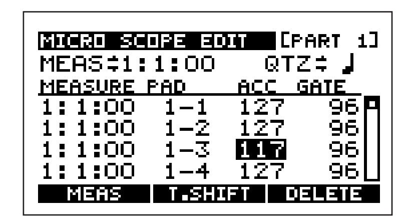
* *In dieser Einstellung lassen sich die Chop-Bänke und die Pads [1], [4], [8] der Pitch-Bank nicht einsetzen.*

Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf das "MEAS"-Feld zu bewegen.

Einstellen der Lautstärke (Accent) des Sounds (Microscope Edit)

Befinden Sie sich bei Schritt 7 der Microscope-Programmierung ((S. 60), drücken Sie [F1] (EVENT), um den Cursor auf das Event-Feld zu bewegen.

Bewegen Sie den Cursor auf ACC (Accent) des Pads, dessen Lautstärke Sie verändern wollen. Stellen Sie den Wert mit dem VALUE-Rad ein.



Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf das “MEAS”-Feld zu bewegen.

Verändern der Länge des Sounds (Microscope Edit)

Befinden Sie sich bei Schritt 7 der Microscope-Programmierung ((S. 60), drücken Sie [F1] (EVENT), um den Cursor auf das Event-Feld zu bewegen.

Bewegen Sie den Cursor auf die GATE (Gate Time)-Position des Events, das Sie verändern wollen. Stellen Sie mit dem VALUE-Rad den GATE-Wert ein.

Mit den CURSOR [←][→]-Tastern können Sie den Cursor auf die 1er-Position oder 10er-Position der Gate-Zeit bewegen.

* *Besitzt das Pad die Pad Play-Einstellung DRUM, hat die Gate Time keine Wirkung.*

```
MICRO SCOPE EDIT [PART 1]
MEAS:1:1:00   QTZ:
MEASURE PAD  ACC GATE
1:1:00  1-1  127  96
1:1:00  1-2  127  96
1:1:00  1-3  117  48
1:1:00  1-4  127  96
MEAS  T.SHIFT  DELETE
```

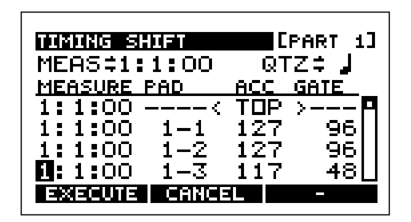
Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf das “MEAS”-Feld zu bewegen.

Verändern der Sound-Position (Microscope Edit)

Befinden Sie sich bei Schritt 7 der Microscope-Programmierung ((S. 60), drücken Sie [F1] (EVENT), um den Cursor auf das Event-Feld zu bewegen.

Bewegen Sie den Cursor auf das Pad, dessen Timing Sie verändern wollen, und drücken Sie [F2] (T.SHIFT) (Timing Shift). Stellen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Timing ein (Measure/Beat/Clock).

Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Veränderung zu bestätigen. Drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT], um den Vorgang abzubrechen.



Drücken Sie [F1] (MEAS), um den Cursor auf das “MEAS”-Feld zu bewegen.

Verändern der Pattern-Rhythmik (Swing)

Mit dieser Funktion können Sie die Rhythmik des Patterns mit einem Swing-Effekt versehen.

1. **Drücken Sie [PTN].**
2. **Drücken Sie [F2] (USER).**
   Die User Pattern-Liste wird angezeigt.
3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern, dessen Rythmik Sie verändern wollen, und drücken Sie [ENTER].**
   Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.
4. **Drücken Sie [REC].**
   Die “Recording Standby“-Anzeige erscheint.
5. **Drücken Sie [F1] (SWING).**
6. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschten Einstellungen.**

   Position:

   Regelt den Notenwert, um den der Rhythmus verzögert werden soll.

   Um eine Achtelnote verzögert

   Um eine 16tel-Note verzögert

8

Percentage (Prozentwert):

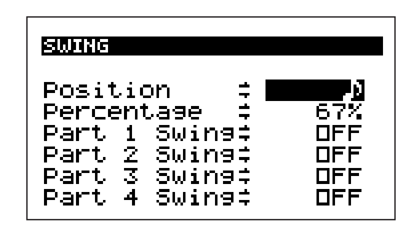
Bestimmt die Zeit, um die der Rhythmus verzögert wird.

50%–100%

Part 1–4 Swing:

Bestimmt, für welchen Part das Sample in der Rhythmik verzögert werden soll.

ON, OFF



7. Drücken Sie [EXIT].

Das “Recording Standby“-Display erscheint.

8. Drücken Sie [STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Benennen des Patterns

1. Drücken Sie [PTN].

2. Drücken Sie [F2] (USER).

Die User Pattern-Liste erscheint.

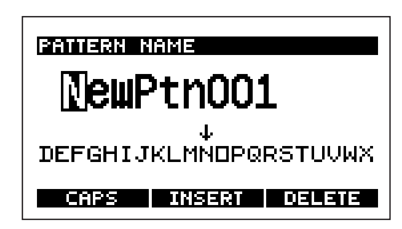
3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern, das Sie benennen wollen, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

4. Drücken Sie [REC].

Das “Recording Standby“-Display erscheint.

5. Drücken Sie [F3] (NAME).



6. Mit den CURSOR [←][→]-Tastern wählen Sie die Position und mit dem VALUE-Rad das Zeichen an der aktuellen Cursor-Position.

[F1] (CAPS) wechselt zwischen Groß- und Kleinschreibung, [F2] (INSERT) fügt ein Leerzeichen ein, [F3] (DELETE) löscht den eingegebenen Wert.

7. Drücken Sie [EXIT].

Das “Recording Standby“-Display erscheint.

8. Drücken Sie [STOP], um die Eingabe zu beenden.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Speichern des Part Mute-Status

Der Part Mute-Zustand kann für jeden Part gespeichert werden.

1. Drücken Sie [PTN].

2. Drücken Sie [F2] (USER).

Die User Pattern-Liste erscheint.

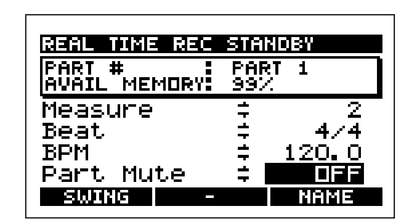
3. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern, dessen Mute-Einstellungen Sie verändern wollen, und drücken Sie [ENTER] um die Auswahl zu bestätigen.

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

4. Drücken Sie [REC].

Das “Recording Standby“-Display erscheint.

5. Drücken Sie CURSOR [↓] ,und bewegen Sie den Cursor auf “Part Mute”.



6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Mute-Einstellung des angewählten Parts.

Der Taster des angewählten Parts blinkt.

ON: Mute (stumm geschaltet)

OFF: Play (der Part ist eingeschaltet)

7. Drücken Sie [STOP], um zum Play-Display zurückzukehren.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Kapitel 9. Erstellen eines Songs

Die Song-Aufnahme

Ein Song besteht aus der Abfolge von mehreren Pattern. Bis zu 999 Patterns können in einem Song verknüpft werden.

Die Song-Einstellungen

Initial BPM: Song-Tempo

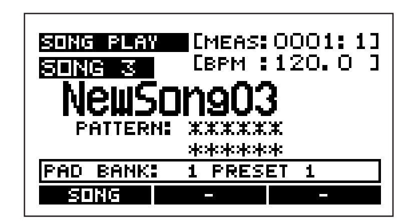
40.0–200.0, PTN BPM

Wenn Sie [F1] (PTN BPM) drücken, werden die Patterns mit dem für das jeweilige Pattern gespeicherte Tempo abgespielt.

Der Aufnahme-Vorgang

1. Drücken Sie [SONG].

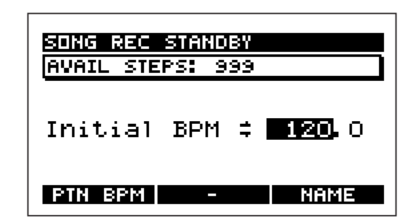
2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten Song aus.



- Drücken Sie [F1] (SONG) um die Song-Liste anzuzeigen, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Song aus. Drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie [REC].

Die “Song Record Standby“-Anzeige erscheint:



AVAIL STEPS: 0–999

Es werden die verbleibenden Eingabe-Schritte des ausgewählten Songs angezeigt.

* *Wenn AVAIL STEPS auf “0” steht, lassen sich keine weiteren Schritte eingeben.*

4. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Song-Tempo (BPM) aus.

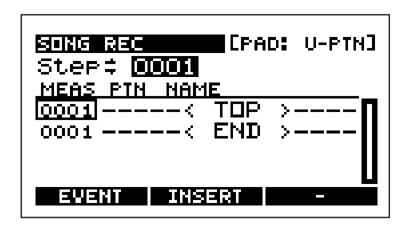
Wenn Sie [F1] (PTN BPM) drücken, werden die Patterns mit dem für das jeweilige Pattern gespeicherte Tempo abgespielt.

Initial BPM: BPM Song-Tempo

40.0–200.0, PTN

5. Drücken Sie [PLAY].

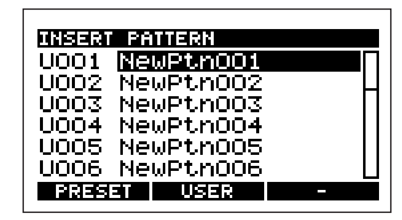
Die Aufnahme ist gestartet.



6. Drücken Sie [F2] (INSERT).

Die Pattern-Liste erscheint.

Drücken Sie [PLAY], um das ausgewählte Pattern abzuspielen.



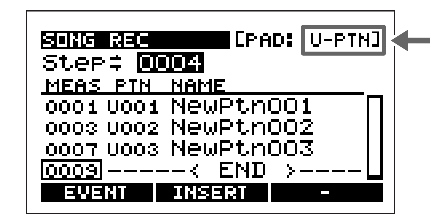
7. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern aus, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.

Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.

Das Pattern wird eingefügt, und die Anzeige springt auf den nächsten Schritt.

Das Pattern kann auch durch Drücken eines Pads eingegeben werden.

Beispiel: Drücken Sie Pad [1], um das Preset- oder User-Pattern 1 einzufügen. Die obere Display-Zeile zeigt an, ob es sich um ein Preset- oder User-Pattern handelt:



8. Wiederholen Sie die Schritte 6–7.

9. Drücken Sie [STOP].

Die Song Recording Standby-Anzeige erscheint wieder.

10. Drücken Sie [STOP], um die Aufnahme zu beenden.



WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

Entfernen eines Patterns

1. **Wählen Sie bei Schritt 6 (S.60) mit dem VALUE-Rad die Pattern-Position, dessen Pattern-Eingabe Sie löschen möchten.**
2. **Drücken Sie [F1] (EVENT).**
3. **Bewegen den CURSOR [↓] [↑] auf das Pattern, dass Sie aus dem Song entfernen wollen.**
   Drücken Sie [PLAY], um das ausgewählte Pattern abzuspielen.
4. **Drücken Sie [F3] (DELETE), um das Pattern zu entfernen.**
5. **Drücken Sie [F1] (STEP), um den Cursor auf die vorherige Position zu bewegen.**

Einfügen eines Patterns

1. **Wählen Sie bei Schritt 6 (S.60) mit dem VALUE-Rad die Pattern-Position, an der Sie ein Pattern einfügen möchten.**
2. **Drücken Sie [F1] (EVENT).**
3. **Bewegen Sie den CURSOR [↓] [↑] auf das Pattern, dass Sie hinzufügen möchten.**
   Drücken Sie [PLAY], um das ausgewählte Pattern abzuspielen.
4. **Drücken Sie [F2] (INSERT).**
   Die Pattern-Liste erscheint:
   * *Wenn 999 Patterns im Song eingegeben wurden, wird [F2]"INSERT" nicht mehr angezeigt.*
   Drücken Sie [PLAY], um das gewählte Pattern zu hören.
5. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern, das Sie einfügen möchten, und drücken Sie [ENTER], um die Auswahl zu bestätigen.**
   Mit [EXIT] wird der Vorgang abgebrochen.
6. **Drücken Sie [F1] (STEP) um den Cursor auf die vorherige Position zu bewegen.**

Auswechseln eines Patterns

1. **Wählen Sie bei Schritt 6 (S.60) mit dem VALUE-Rad die Pattern-Position, dessen Pattern gewechselt werden soll.**
2. **Drücken Sie [F1] (EVENT).**
3. **Bewegen Sie den CURSOR [↓] [↑] auf das Pattern, das ausgewechselt werden soll.**
   Drücken Sie [PLAY], um das angewählte Pattern abzuspielen.
4. **Wechseln Sie mit dem VALUE-Rad das neue Pattern aus.**
5. **Drücken Sie [F1] (STEP), um den Cursor auf die vorherige Position zu bewegen.**

Benennen des Songs

1. **Drücken Sie [SONG].**
2. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Song aus, den Sie benennen wollen.**
3. **Drücken Sie [REC].**
   Die Song Recording Standby-Anzeige erscheint.
4. **Drücken Sie [F3] (NAME).**



5. **Mit den CURSOR [←][→]-Tastern wählen Sie die Position und mit dem VALUE-Rad das Zeichen aus.**
   [F1] (CAPS) wechselt zwischen Groß- und Kleinschreibung.
   [F2] (INSERT) fügt ein Leerzeichen ein.
   [F3] (DELETE) löscht das eingegebene Zeichen.
6. **Drücken Sie [EXIT].**
   Die Song Recording Standby-Anzeige erscheint.
7. **Drücken Sie [STOP], um den Vorgang zu beenden.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

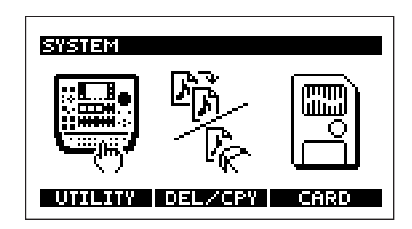
Kapitel 10. Löschen und Kopieren eines Patterns oder Songs

Löschen eines Patterns oder Songs

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die entsprechende Play-Anzeige erscheint.**

2. **Drücken Sie [SYSTEM].**

Die System-Anzeige erscheint:



* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*

3. **Drücken Sie [F2] (DEL/CPY).**

4. **Drücken Sie [F1] (DELETE).**

5. **Drücken Sie [F1] (PATTERN) zum Löschen eines Pattern. Drücken Sie [F2] (SONG) zum Löschen eines Songs.**

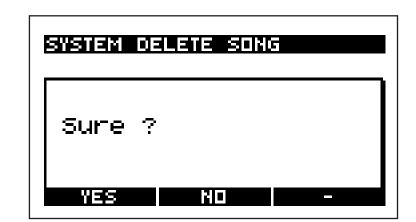
6. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern bzw. den Song, das/den Sie löschen möchten.**

* *Enthält ein Song oder Pattern Performance Daten, wird das "*"-Symbol vor der Pattern- oder Song-Nummer angezeigt.*

7. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um den Vorgang zu bestätigen.**

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

Drücken Sie [F1] (EXECUTE), fragt das Display, ob Sie die Daten wirklich löschen wollen:



8. **Drücken Sie [F1] (YES), um die Daten zu löschen.**

Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

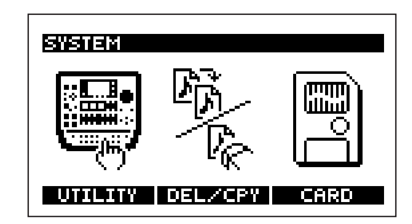
9. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**

Kopieren eines Patterns oder Songs

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die entsprechende Play-Anzeige erscheint.**

2. **Drücken Sie [SYSTEM].**

Die System-Anzeige erscheint:



* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*

3. **Drücken Sie [F2] (DEL/CPY).**

4. **Drücken Sie [F2] (COPY).**

5. **Drücken Sie [F1] (PATTERN), um ein Pattern zu kopieren. bzw. [F2] (SONG), um den Song zu kopieren.**

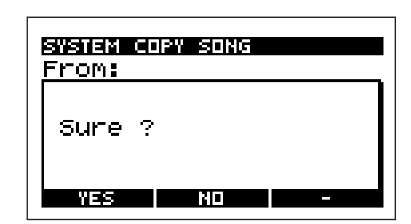
6. **Wählen Sie mit den CURSOR [↑] [↓]-Tastern oder dem VALUE-Rad die Quell/Ziel-Patterns bzw. die Quell/Ziel-Songs aus.**

* *Enthält ein Song oder Pattern Performance Daten, wird das "*"-Symbol vor der Pattern- oder Song-Nummer angezeigt.*

7. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um den Vorgang zu bestätigen.**

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

Drücken Sie [F1] (EXECUTE), fragt das Display, ob Sie die Daten wirklich kopieren wollen:



8. **Drücken Sie [F1] (YES), um die Daten zu kopieren.**

Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

9. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Kapitel 11. Die Speicherkarte

Allgemeine Informationen

Der SP-505 arbeitet mit SmartMedia-Karten (Stromversorgung 3.3 V, Arbeitsspeicher: 8 MB–128 MB). Karten mit einer Speicherkapazität von 1 MB/2 MB/4 MB können nicht verwendet werden.

* *Beachten Sie die Bedienungshinweise, die den SmartMedia-Karten beiliegen.*



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.



Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.

Installieren einer Speicherkarte

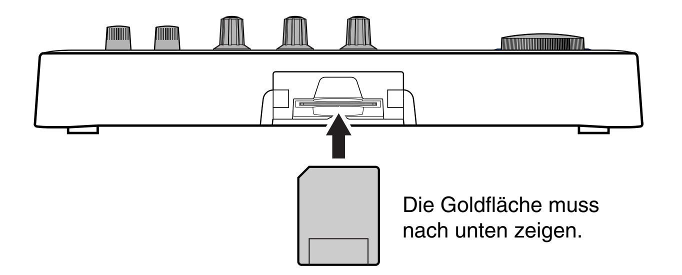


Schalten Sie den SP-505 aus, bevor Sie die SmartMedia-Karte in den Schacht einführen. Andernfalls riskieren Sie Schäden am SP-505, oder den SmartMedia-Karten.

Schalten Sie den SP-505 nicht ein, wenn sich die Smart Media-Karte nur zur Hälfte im Schacht befinden, da Sie in diesem Fall einen kompletten Datenverlust riskieren.

Sollte der geschilderte Fall dennoch eintreten, erscheint im Display die Meldung "WARNING! Data Maybe Damaged!". Schalten Sie den SP-505 aus, stecken Sie die Smart Media-Karte ganz hinein, oder entfernen Sie diese aus dem Schacht, bevor Sie den SP-505 erneut einschalten.

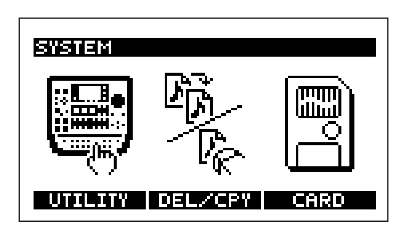
Achten Sie beim Einführen der Smart Media-Karte darauf, dass die Karte richtig herum in den Schacht eingesteckt wird.



Formatieren der Karte

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN].**
   Die Play-Anzeige erscheint.

2. **Drücken Sie [SYSTEM].**
   Die System-Anzeige erscheint.



3. **Drücken Sie [F3] (CARD).**

* *Befindet sich keine SmartMedia-Karte im SP-505, erscheint "[F3]CARD" nicht im Display.*

4. **Drücken Sie [F1] (FORMAT).**
   Das Display fragt, ob Sie die Funktion ausführen wollen:



5. **Drücken Sie [F1] (YES), um die Karte zu formatieren.**
   Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

* *Wenn Sie eine Karte formatieren, werden alle Daten der Karte gelöscht.*

6. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**

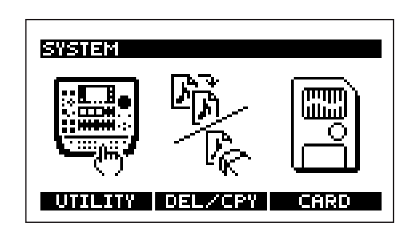
Speichern von Daten (Save)

Speichern von Sample-Daten

Die Sample Daten des internen Speichers lassen sich auf der Smart Media-Karte sichern.

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN].**
   Die Play-Anzeige erscheint.

2. **Drücken Sie [SYSTEM].**
   Die System-Anzeige erscheint.



3. **Drücken Sie [F3] (CARD).**

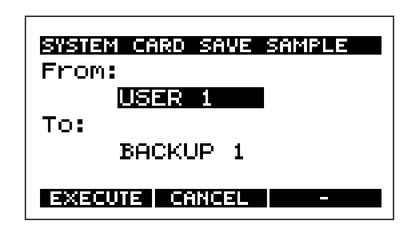
4. **Drücken Sie [F3] (SAVE).**

* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F3]SAVE" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66), bevor Sie die Daten speichern.*

5. **Drücken Sie [F1] (SAMPLE).**

Jede Pad-Bank des internen SP-505-Speichers wird auf der Karte als ein Set abgespeichert.

6. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Pad-Bank, die Sie auf der Karte speichern wollen.**



7. **Drücken Sie CURSOR [↓], und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Nummer des Bereiches, in dem Sie die Daten abspeichern wollen.**

8. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Daten zu speichern.**

Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

* *Ist der angewählte Bereich mit einem "*"-Symbol markiert, bedeutet dieses, dass sich in diesem Bereich bereits abgespeicherte Daten befinden. Das Display fragt "OK to Overwrite? (Die vorhandenen Daten überschreiben?)". Drücken Sie [F1] (YES), um die neuen Daten zu speichern und gleichzeitig die vorherigen Daten zu überschreiben. Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

9. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**

Speichern von Sequenzer-Daten

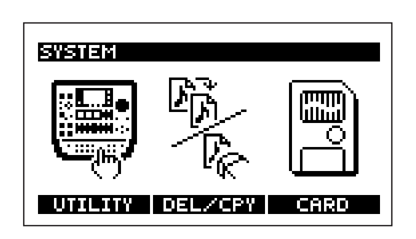
Sie können Sequenzer-Daten (Pattern/Songs) des internen Speichers auf der Speicherkarte sichern.

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN].**

Die Play-Anzeige erscheint.

2. **Drücken Sie [SYSTEM].**

Die System-Anzeige erscheint.



3. **Drücken Sie [F3] (CARD).**

4. **Drücken Sie [F3] (SAVE).**

* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F3]SAVE" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66), bevor Sie die Daten speichern.*

5. **Drücken Sie [F2] (SONG/PTN).**

Die Sequenzer-Daten des internen SP-505-Speichers bestehen aus 100 User-Patterns und 20 Songs. Diese Daten lassen sich in einem Set auf der Speicherkarte abspeichern.

6. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Speicher-Nummer der Karte, auf der Sie die Daten abspeichern wollen.**



7. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Daten zu speichern.**

Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

* *Ist der angewählte Bereich mit einem "*"-Symbol markiert, bedeutet dieses, dass sich in diesem Bereich bereits abgespeicherte Daten befinden. Das Display fragt "OK to Overwrite? (Die vorhandenen Daten überschreiben?)". Drücken Sie [F1] (YES), um die neuen Daten zu speichern und gleichzeitig die vorherigen Daten zu überschreiben. Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.*

8. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.**

Laden von Daten in den internen Speicher (Load)

Laden von Sample-Daten

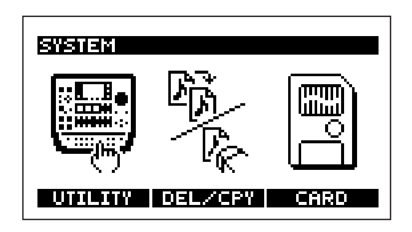
Die auf der Speicherkarte abgelegten Daten lassen sich in den internen Speicher des SP-505 übertragen.

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN].

Die Play-Anzeige erscheint.

2. Drücken Sie [SYSTEM].

Die System-Anzeige erscheint.



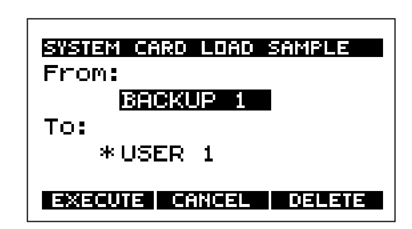
3. Drücken Sie [F3] (CARD).

* *Befindet sich keine Karte im Schacht des SP-505, wird "[F3]CARD" nicht im Display angezeigt.*

4. Drücken Sie [F2] (LOAD).

* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F2]LOAD" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66).*

5. Drücken Sie [F1] (SAMPLE).



6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad, den Bereich der Karte, den Sie in den Speicher des SP-505 übertragen wollen.

Eine Bank der Karte wird als ein Set in den internen Speicher übertragen. Ist auf der Karte kein Set abgespeichert, erscheint im Display "******".

7. Drücken Sie CURSOR [↓], um die Pad Bank-Anzeige anzuwählen.

8. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Pad-Bank, die Sie in den Speicher des SP-505 übertragen wollen.

9. Drücken Sie [F1] (EXECUTE) um die Daten zu laden.

Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

10. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

* *Sobald Sie Daten von der Karte in den internen Speicher des SP-505 übertragen, werden die Daten im internen Speicher überschrieben. Speichern Sie vorher alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte, bevor Sie den internen Speicher des SP-505 überschreiben (S. 66).*

Laden von Sequenzer-Daten

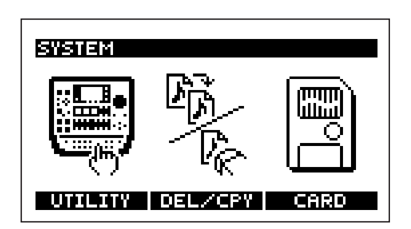
Sample- und Sequenzer-Daten lassen sich von der Speicherkarte in den internen Speicher des SP-505 übertragen.

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN].

Die Play-Anzeige erscheint.

2. Drücken Sie [SYSTEM].

Die System-Anzeige erscheint.



3. Drücken Sie [F3] (CARD).

* *Befindet sich keine Karte im Schacht des SP-505, wird "[F3]CARD" nicht im Display angezeigt.*

4. Drücken Sie [F2] (LOAD).

* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F2]LOAD" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66).*

5. Drücken Sie [F2] (SONG/PTN).



6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Bereich der Karte, den Sie in den Speicher des SP-505 übertragen wollen.

Eine Bank der Karte wird als ein Set in den internen Speicher übertragen. Ist auf der Karte kein Set abgespeichert, erscheint im Display "******".

7. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Daten zu laden.

Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

8. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

* *Sobald Sie Daten von der Karte in den internen Speicher des SP-505 übertragen, werden die Daten im internen Speicher überschrieben. Speichern Sie vorher alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte, bevor Sie den internen Speicher des SP-505 überschreiben (S. 66).*

Löschen von Daten auf der Speicherkarte

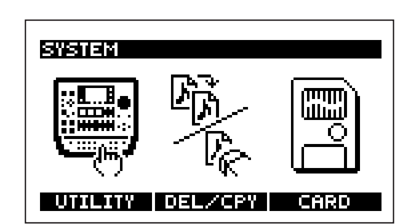
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Samples oder Sequenzer-Daten (Patterns/Songs) von der Speicherkarte gelöscht werden.

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN].

Die Play-Anzeige erscheint.

2. Drücken Sie [SYSTEM].

Die System-Anzeige erscheint.



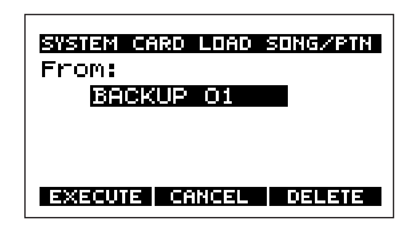
3. Drücken Sie [F3] (CARD).

4. Drücken Sie [F2] (LOAD).

5. Drücken Sie [F1] (SAMPLE) um Sample Daten zu löschen.
Drücken Sie [F2] (SONG/PTN), um Sequenzer Daten (Pattern/Song) zu löschen.

Der Name der abgespeicherten Samples oder Sequenzer-Daten wird angezeigt.

Befinden sich weder Sequenzer- noch Sample-Daten auf der Speicherkarte, wird "******" angezeigt.



6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Daten, die Sie von der Speicherkarte löschen wollen.

7. Drücken Sie [F3] (DELETE).

Das Display fragt, ob Sie die Funktion ausführen wollen.



8. Drücken Sie [F1] (YES), um die Daten zu löschen.

Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

9. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Laden von WAV/AIFF-Daten

Sie können Samples im WAV/AIFF-Format von der Speicherkarte in den SP-505 übertragen.

* *Übertragen Sie die WAV/AIFF-Daten z.B. von der Festplatte eines Rechners auf die Speicherkarte.*

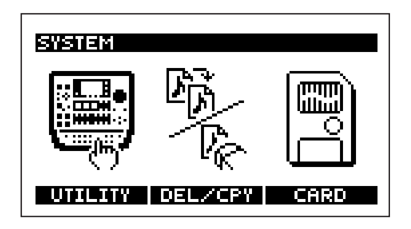
1. Schalten Sie den SP-505 aus.

2. Stecken Sie die Speicherkarte in den Schacht des SP-505.

3. Schalten Sie den SP-505 ein.

4. Drücken Sie [SYSTEM].

Die System-Anzeige erscheint.



5. Drücken Sie [F3] (CARD).

* *Befindet sich keine Karte im Schacht des SP-505, wird "[F3]CARD" nicht im Display angezeigt.*

6. Drücken Sie [F2] (LOAD).

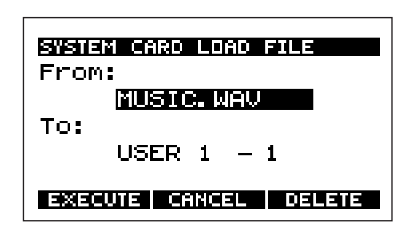
* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F2]LOAD" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66).*

7. Drücken Sie [F3] (FILE).

Die Namen der auf der Speicherkarte gespeicherten WAV- und AIFF-Daten werden angezeigt.

Befinden sich keine WAV/AIFF-Daten auf der Karte, wird "******" angezeigt.

* *Namen mit mehr als acht Buchstaben oder japanische Schriftzeichen werden nicht vollständig angezeigt.*



8. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Daten, die Sie in den internen Speicher des SP-505 übertragen wollen.

9. Drücken Sie CURSOR [↓], und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pad aus, in das Sie die ausgewählten Daten übertragen wollen.

10. Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Daten zu laden.

Mit [F2] (CANCEL) wird der Vorgang abgebrochen.

11. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Hinweise zum Laden von WAV/AIFF-Daten

- Der Datenname einer WAV-Datei muss die Endung "wav", eine AIFF-Datei die Endung "aif" besitzen, um von der SP-505 erkannt zu werden.
- Es werden nur Daten mit einer 8-bit oder 16-bit Auflösung erkannt.
- Eine Veränderung der Samples (Konvertierung) durch den SP-505 ist nicht möglich. Es werden nur Daten mit einer Frequenz von 44,1 kHz korrekt verarbeitet. Besitzt ein Sample z.B. die Sample Rate 48 kHz, wird die Tonhöhe falsch wiedergegeben.
- Die Loop-Position in einer AIFF-Datei wird ignoriert.
- Sollten Sie WAV/AIFF-Daten übertragen, die vom SP-505 nicht unterstützt werden, erscheint im Display "Unsupported Format". Die Datenübertragung findet nicht statt.
- Komprimierte WAV- oder AIFF-Daten lassen sich nicht in den SP-505 übertragen.
- Daten, die kürzer als 70ms sind, lassen sich nicht in den SP-505 übertragen.

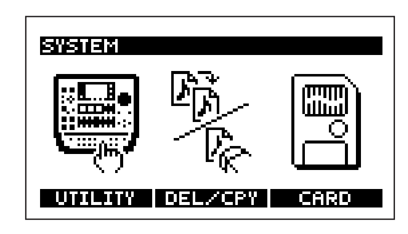
Löschen einer WAV/AIFF-Datei

1. Drücken Sie [SONG] oder [PTN].

Die Play-Anzeige erscheint.

2. Drücken Sie [SYSTEM].

Die System-Anzeige erscheint.



3. Drücken Sie [F3] (CARD).

* *Befindet sich keine Karte im Schacht des SP-505, wird "[F3]CARD" nicht im Display angezeigt.*

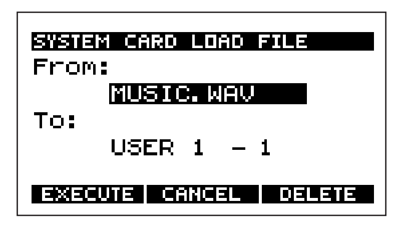
4. Drücken Sie [F2] (LOAD).

* *Besitzt die SmartMedia-Karte ein fremdes Format, erscheint "[F2]LOAD" nicht im Display. Formatieren Sie die Karte (S. 66).*

5. Drücken Sie [F3] (FILE).

Die Namen der auf der Speicherkarte gespeicherten WAV- und AIFF-Daten werden angezeigt.

Befinden sich keine WAV/AIFF-Daten auf der Karte, wird "******" angezeigt.



6. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Daten, die Sie löschen wollen.

7. Drücken Sie [F3] (DELETE).

Das Display fragt, ob Sie die Funktion ausführen wollen.



8. Drücken Sie [F1] (YES), um den Datensatz zu löschen.

Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

9. Drücken Sie [SONG] oder [PTN], um zum Play-Display zurückzukehren.

Kapitel 12. Die MIDI-Anwendung des SP-505

Über MIDI

MIDI bedeutet "Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für den Austausch von MIDI-Daten zwischen elektronischen Instrumenten auch unterschiedlicher Hersteller.

Die MIDI-Anschlüsse

Der SP-505 besitzt die folgenden MIDI-Anschlüsse:

MIDI IN:

Empfängt MIDI-Daten anderer MIDI-Geräte.

MIDI OUT:

Überträgt MIDI-Daten aus dem SP-505.

* *Verbinden Sie nicht den MIDI OUT des SP-505 mit dem MIDI IN des SP-505, da dieses Fehlfunktionen des SP-505 zur Folge hat.*

Die MIDI-Implementationstabelle

Die MIDI-Implementationstabelle (S. 87) bietet Ihnen einen Überblick der MIDI-Daten, die der SP-505 prinzipiell senden und empfangen kann. Vergleichen Sie die MIDI-Implementationstabelle des SP-505 mit der MIDI-Implementationstabelle anderer angeschlossener MIDI Geräte, um festzustellen, welche Daten zwischen dem SP-505 und einem anderen MIDI-Gerät ausgetauscht werden können.

Verändern der MIDI-Einstellungen

MIDI Einstellungen

Pads Ch: 1–16, OFF

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den die Pad-Daten gesendet und empfangen werden.

Part 1-4 Ch: 1–16, OFF

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den die Spieldaten eines Parts in einem Song oder Pattern gesendet werden.

Prog Chg SW: OFF, ON

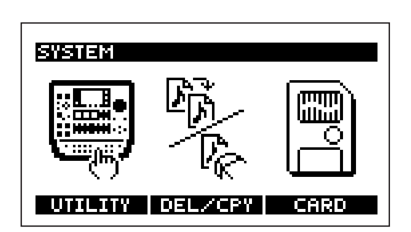
Bestimmt, ob Programmwechsel-Meldungen gesendet oder empfangen werden sollen. Die Programmwechsel-Meldungen des SP-505 werden gesendet, sobald die Pad-Bank umgeschaltet wird.

Sync Mode: INT, MIDI, REMOTE, AUTO

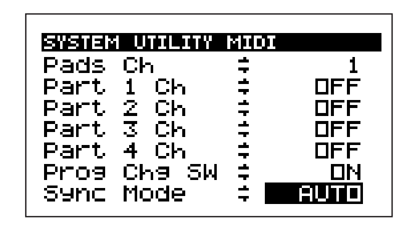
Bestimmt die Synchronisations-Einstellung. Lesen Sie dazu den Abschnitt "Synchronisieren des SP-505 mit externen MIDI-Geräten" (S. 72).

Vorgang

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die Play-Anzeige erscheint.**
2. **Drücken Sie [SYSTEM]. Die System-Anzeige erscheint:**



3. **Drücken Sie [F1] (UTILITY).**
4. **Drücken Sie [F2] (MIDI).**
   Die MIDI-Anzeige erscheint.
5. **Drücken Sie CURSOR [↓] [↑], um den Parameter anzuwählen, und verändern Sie mit dem VALUE-Rad den Wert.**



6. **Drücken Sie [PTN] oder [SONG], um zum Play-Display zurückzukehren.**

* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*


WICHTIG

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

HINWEIS

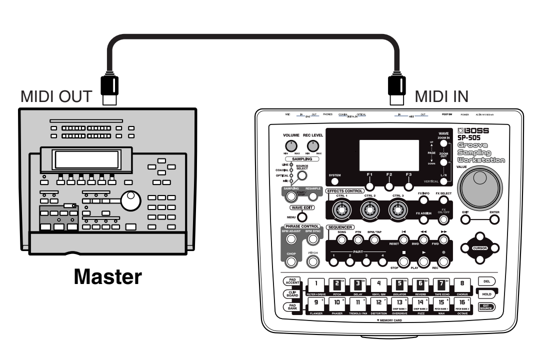
Der SP-505 überträgt bei Drücken von mit Samples belegten Pads die entsprechenden Pad-Daten als einen Datenblock, bestehend aus Program Change-Meldungen und Noten-Informationen. Werden die Einstellungen an einen externen Sequenzer übertragen, muss gewährleistet sein, dass der externe Sequenzer die Reihenfolge der vom SP-505 übertragenen Program Change- und Noten-Meldungen nicht selbstständig in eine neue Reihenfolge bringt, ansonsten wird die Klangerzeugung des SP-505 nicht korrekt über MIDI gespielt.

Synchronisieren des SP-505 mit einem externen MIDI-Gerät

Wird der SP-505 mit einem externen MIDI-Gerät synchronisiert, ist es notwendig, festzulegen, welches der beiden Geräte (der SP-505 oder das externe MIDI-Gerät) die Funktionen “Start” und “Stopp” übernimmt und das Song- oder Pattern-Tempo kontrolliert (Sync Mode).

Die MIDI-Verbindungen

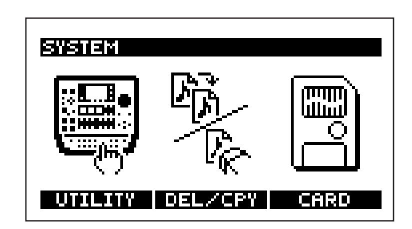
Verbinden Sie MIDI OUT des externen MIDI-Gerätes mit MIDI IN des SP-505.



Die Sync Mode-Einstellungen

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die Play-Anzeige erscheint.**

2. **Drücken Sie [SYSTEM]. Die System-Anzeige erscheint:**



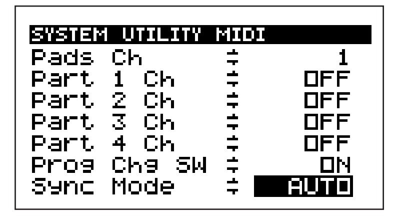
* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*

3. **Drücken Sie [F1] (UTILITY).**

4. **Drücken Sie [F2] (MIDI).**

   Die MIDI-Anzeige erscheint.

5. **Drücken Sie CURSOR [↓], um “Sync Mode” anzuwählen, und verändern Sie mit dem VALUE-Rad den Wert.**



	Start/Stop	BPM
INT	Wird vom SP-505 kontrolliert.	Nutzt das Tempo des SP-505.
MIDI	Die Kontrolle des SP-505 erfolgt über das angeschlossene MIDI-Gerät.	Empfängt MIDI Clock-Signale.
REMOTE	Die Kontrolle erfolgt vom SP-505 oder über das angeschlossene MIDI-Gerät.	Der SP-505 verwendet das eigene Tempo (BPM).
AUTO	Die Kontrolle erfolgt vom SP-505.	Der SP-505 verwendet das eigene Tempo (BPM).
	Die Kontrolle des SP-505 erfolgt über das angeschlossene MIDI-Gerät.	Empfängt MIDI Clock-Signale.

* *Ist der Sync Mode auf “MIDI” gestellt, startet das Playback, wenn der SP-505 ein MIDI Start-Signal vom externen MIDI-Gerät empfängt.*

6. **Drücken Sie [PTN] oder [SONG], um zum Play-Display zurückzukehren.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

* *Die Werksvoreinstellung des SP-505 ist “AUTO”.*

* *Bei laufendem Sequenzer ist es nicht möglich, MIDI-Einstellungen am SP-505 zu verändern.*

Kapitel 13. Die System-Parameter

Dieses Kapitel beschreibt die System-Einstellungen.

Die CONFIG-Parameter

LCD Contrast: 1–16

Regelt den LCD-Kontrast des Displays.

Pad Protect: (BANK 5–16) OFF, ON

Es kann für jede Pad-Bank ein Datenschutz aktiviert werden, der das versehentliche Löschen der Daten ausschließt.

Metronome LV: 0–10

Regelt die Lautstärke des Metronoms.

Foot SW Asgn: PLAY, SMPL, PAD 1–16, FX

Bestimmt die Funktion des an der FOOT SW-Buchse angeschlossenen Fußschalters.

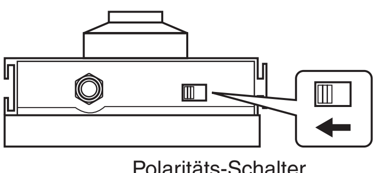
PLAY: Kontrolliert den Start und das Stoppen von Patterns oder Songs.

SMPL: Kontrolliert den Start und Stop des Sampling-Vorgangs.

PAD 1–16: Spielt den Sound des ausgewählten Pads.

FX ON/OFF: Schaltet den Effekt ein und aus.

* *Achten Sie beim Anschluss eines Fußschalters an die FOOT SW-Buchse des SP-505 auf die richtige Polarität.*



Polaritäts-Schalter

Chop Demo: OFF, ON

Bestimmt, ob bei Nutzung der Chop-Funktion ein Demo-Sound gespielt wird (ON) oder nicht (OFF).

Pitch Demo: OFF, ON

Bestimmt, ob bei Nutzung der Pitch-Funktion ein Demo-Sound gespielt wird (ON) oder nicht (OFF).

Power Up PTN: PRESET, USER

Entscheidet, welchen Pattern-Bereich der SP-505 anwählt, sobald der SP-505 eingeschaltet wird.

PRESET: Preset Pattern-Bereich

USER: User Pattern-Bereich

Power Up BNK: PRESET, USER

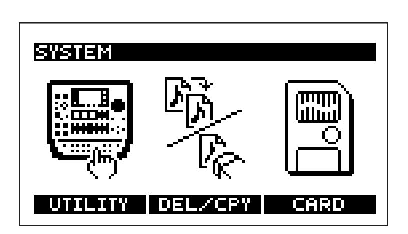
Entscheidet, welcher Pad-Bank-Bereich ausgewählt wird, sobald der SP-505 eingeschaltet wird.

PRESET: Preset Bank-Bereich

USER: User Bank-Bereich

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die Play-Anzeige erscheint.**

2. **Drücken Sie [SYSTEM]. Die System-Anzeige erscheint:**



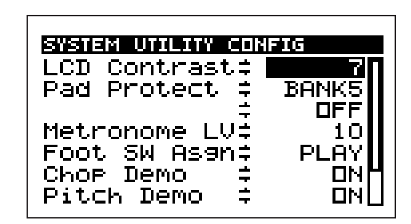
* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*

3. **Drücken Sie [F1] (UTILITY).**

4. **Drücken Sie [F1] (CONFIG).**

   Die System-Einstellung wird angezeigt.

5. **Wählen Sie mit den CURSOR [↑] [↓]-Tastern den Parameter, und verändern Sie mit dem VALUE-Rad den Wert.**



6. **Drücken Sie [PTN] oder [SONG], um zum Play-Display zurückzukehren.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display “Keep Power On!” erscheint.

13

Kapitel 14. Die Werksvoreinstellungen

Mit der Initialize-Funktion wird der SP-505 auf seine Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

Die Voreinstellungen

Samples

Alle Sample-Pads sind leer (mit Ausnahme der Preset Samples).

Sequenzer (Songs/Patterns)

Alle Song-Speicher sind leer.

Alle User-Patterns sind leer.

System

UTILITY CONFIG

LCD Contrast:	6
Pad Protect:	(BANK 5–16), OFF
Metronome LV:	10
Foot SW Asgn:	PLAY
Chop Demo:	ON
Pitch Demo:	ON
Power Up PTN:	PRESET
Power Up BNK:	PRESET

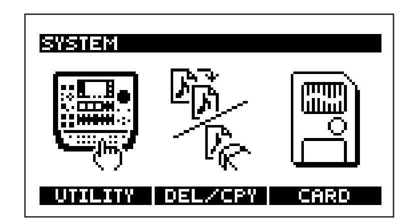
UTILITY MIDI

Pads Ch:	1
Part 1–4 Ch:	OFF
Prog Chg SW:	ON
Sync Mode:	AUTO

Vorgang

1. **Drücken Sie [SONG] oder [PTN]. Die Play-Anzeige erscheint.**

2. **Drücken Sie [SYSTEM]. Die System-Anzeige erscheint:**

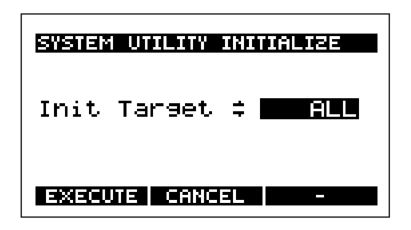


* *Die System-Anzeige kann beim Abspielen eines Patterns oder Songs nicht angezeigt werden.*

3. **Drücken Sie [F1] (UTILITY).**

4. **Drücken Sie [F3] (INIT).**

   Die Initialize-Anzeige erscheint:



5. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Einstellung, die Sie zurücksetzen (initialisieren) wollen.**

   Init Target: ALL, SYSTEM, SAMPLE, SEQ

   ALL: Alle System-Einstellungen werden zurückgesetzt.
   Alle Pad-Samples (mit Ausnahme der Preset Samples) werden gelöscht.
   Alle Songs und User-Patterns werden gelöscht.

   SYSTEM: Alle System-Einstellungen werden zurückgesetzt.

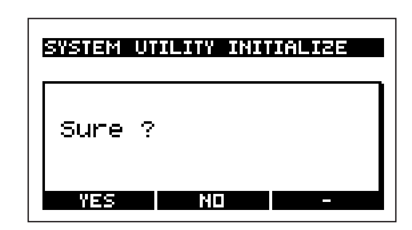
   SAMPLE: Alle Pad-Samples (mit Ausnahme der Preset Samples) werden gelöscht.

   SEQ: Alle Songs und User-Patterns werden gelöscht.

6. **Drücken Sie [F1] (EXECUTE), um die Einstellungen zu initialisieren.**

   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (CANCEL) oder [EXIT].

   Wenn Sie [F1] (EXECUTE) drücken, werden Sie nochmals gefragt, ob Sie den Vorgang ausführen wollen:



* *Bei der Einstellung "SAMPLE" erscheint bei einer geschützten Sample-Bank die Anzeige "Protected! Sure?".*

7. **Drücken Sie [F1] (YES), um die Einstellungen zurückzusetzen (initialisieren).**

   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie [F2] (NO).

8. **Drücken Sie [PTN] oder [SONG], um zum Play-Display zurückzukehren.**



Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange im Display "Keep Power On!" erscheint.

Kapitel 15. Anhang

Mögliche Fehlerursachen

Wenn der SP-505 nicht so funktioniert wie erwartet, versuchen Sie, die Fehlerquelle anhand der nachfolgend beschriebenen Fehlerursachen zu ermitteln. Sollten sich keine Verbesserungen ergeben, kontaktieren Sie bitte Ihren BOSS-Vertragspartner.

■ Kein Sound/die Lautstärke ist zu niedrig.

❍ **Ist der SP-505 bzw. sind alle angeschlossenen Geräte eingeschaltet?**

❍ **Sind SP-505 und die angeschlossenen Geräte richtig verkabelt?**
→ Überprüfen Sie die Anschlüsse.

❍ **Sind Audiokabel beschädigt?**

❍ **Ist das DIGITAL IN-Kabel defekt?**

❍ **Das Audiokabel hat einen eingebauten Widerstand.**
→ Verwenden Sie ausschließlich Kabel ohne Widerstand.

❍ **Die Lautstärke angeschlossener Verstärker oder Mixer ist herunter geregelt.**
→ Regeln Sie die Lautstärke entsprechend herauf.

❍ **Die Lautstärke des SP-505 ist herunter geregelt.**
→ Regeln Sie die Lautstärke entsprechend herauf.

❍ **Ist die Speicherkarte in der richtigen Position?**
→ Schalten Sie den SP-505 aus, entnehmen Sie die Karte, und stecken Sie diese richtig herum in den Kartenschacht.

❍ **Leuchtet das Sample-Pad bei Drücken des Pads?**
→ Drücken Sie ein Pad, das ein Sample enthält, leuchtet das Pad auf und der Sample ist zu hören. Leuchtet das Pad bei Drücken nicht, ist auf dem Pad noch kein Sample aufgezeichnet worden.

❍ **Wenn Sie ein Pattern oder Song abspielen möchten, stellen Sie sicher, dass das ausgewählte Pattern bzw. der ausgewählte Song Daten enthält.**
→ Nehmen Sie ggf. Song- oder Pattern-Daten auf, um diese abzuspielen (S. 63, 58).

❍ **Sie versuchen, einen Song oder ein Pattern abzuspielen, während die MIDI Sync-Einstellung auf “MIDI” steht.**
→ Ist der MIDI Sync-Parameter auf “MIDI” eingestellt, lassen sich Songs oder Patterns erst starten, wenn das externe MIDI-Gerät MIDI Clock-Meldungen an den SP-505 sendet (S. 72).

■ Ein Sample erklingt nicht.

❍ **Die Lautstärke des Samples ist heruntergeregelt.**
→ Überprüfen Sie die Sample-Lautstärke. (S. 44)

❍ **Die Effekt-Lautstärke ist heruntergeregelt.**
→ Bei einigen Effekten lässt sich die Lautstärke mit einem der Control-Regler einstellen. Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellung des Effektes (S. 36).

■ Das Sample stoppt nicht.

❍ **Die Pad Play-Einstellung des abgespielten Samples ist auf DRUM gestellt.**
→ Das Sample wird vollständig bis zum Endpunkt abgespielt.
Wählen Sie eine andere Einstellung als DRUM (S. 44).

■ Das externe Eingangssignal ist nicht hörbar/die Lautstärke ist zu gering

❍ **Leuchtet die [EXT SOURCE]-Anzeige?**
→ Drücken Sie [EXT SOURCE], damit das Pad aufleuchtet und die extern angeschlossene Signalquelle zu hören ist.

❍ **Die Lautstärke für den externen Eingang des SP-505 ist zu leise gestellt.**
→ Regeln Sie die Aufnahme-Lautstärke (REC LEVEL-Regler) des SP-505 auf einen höheren Wert.

❍ **Die mit dem LINE IN verbundene externe Signalquelle ist leise gestellt.**
→ Regeln Sie die Lautstärke entsprechend höher.

❍ **Sind die Audiokabel mit den Geräten korrekt verbunden?**
→ Überprüfen Sie die Anschlüsse.

❍ **Sind die Audiokabel beschädigt?**

❍ **Ist das DIGITAL IN-Kabel beschädigt?**

❍ **Verwenden Sie ein Audiokabel mit einem Widerstand?**
→ Verwenden Sie nur Kabel ohne integrierten Widerstand.

■ Das externe Eingangssignal ist nicht stereo bzw. nicht mono

❍ **[EXT SOURCE] ist Mono.**
→ Verändern Sie bei [EXT SOURCE] die Type-Einstellung auf STEREO (S. 33).

❍ **[EXT SOURCE] ist Stereo .**
→ Verändern Sie bei [EXT SOURCE] die Type-Einstellung auf MONO (S. 33).

■ Das Mikrofon-Signal wird nicht ausgegeben bzw. ist zu leise.

❍ **Ist das Mikrofon-Kabel richtig angeschlossen?**
→ Überprüfen Sie die Anschlüsse.

❍ **Ist das Mikrofon-Kabel beschädigt?**

❍ **Ist als Input-Einstellung ein anderer Wert als "Mic" ausgewählt?**
→ Drücken Sie [SOURCE SELECT], und wählen Sie "MIC".

❍ **Ist die Mikrofon-Lautstärke zu leise?**
→ Stellen Sie die Lautstärke mit REC LEVEL-Regler auf einen höheren Wert ein.

■ Es kann kein Sample aufgenommen werden.

❍ **Steht genügend Speicherplatz zur Verfügung?**
→ Steht nicht genügend Speicher zur Verfügung, erscheint die Meldung "Memory Full" im Display des SP-505. Löschen Sie nicht benötigte Samples, um den Speicher für neue Samples zur Verfügung zu stellen.

❍❍ **Ist die Speicherkarte in der richtigen Position?**
→ Schalten Sie den SP-505 aus, entnehmen Sie die Karte, und stecken Sie diese richtig herum in den Kartenschacht.

❍ **Wurde die Speicherkarte mit dem SP-505 formatiert?**
→ Formatieren Sie die Karte mit dem SP-505 (S. 66)

❍ **Alle Pads sind mit Samples belegt.**
→ Das Sampling ist nur möglich, wenn freie Pads zur Verfügung stehen. Löschen Sie nicht benötigte Samples.

❍ **Ein Song/Pattern wird abgespielt oder aufgenommen.**
→ Drücken Sie [STOP], um das Playback bzw. die Aufnahme zu stoppen.

❍ **Löschen bzw. kopieren Sie gerade ein Sample?**
→ Während des Kopier- oder oder Lösch-Vorgangs lassen sich keine Samples abspielen.

■ Das aufgenommene Sample besitzt Nebengeräusche bzw. ist verzerrt.

❍ **Ist eine geeignete Eingangs-Lautstärke angewählt?**
→ Ist die Eingang-Lautstärke zu hoch, erklingt das Sample verzerrt. Ist die Eingang-Lautstärke zu niedrig, kommt es zu Nebengeräuschen. Stellen Sie die Aufnahme-Lautstärke mit dem REC LEVEL-Regler so ein, dass das Dritte "❒"-Symbol von oben dunkel angezeigt wird.

❍ **Ist die geeignete Effekt-Einstellung ausgewählt?**
→ Einige Effekte erzeugen ein lauteres Signal als die Original-Lautstärke des Samples und tragen zu ungewollten Verzerrungen bei bzw. erzeugen Nebengeräusche. Schalten Sie den Effekt aus, um zu überprüfen, ob es sich bei den Nebengeräuschen um bereits im Sample enthaltene Signale handelt. Regeln Sie dann die Effekt-Lautstärke hinzu. Das Lautstärke-Verhältnis zwischen Original- und Effektsignal wird mit dem Control-Regler gesteuert (siehe S. 36).

❍ **Spielen Sie mehrere Samples gleichzeitig?**
→ Besitzt die einzelnen Samples eine optimale Lautstärke, kann es bei gleichzeitigem Abspielen mehrerer Samples zu Pegel-Verzerrungen kommen. Regeln Sie dann die Lautstärke der einzelnen Samples herunter (S. 44).

Probleme mit dem internen Speicher

■ Die Daten wurden nicht korrekt im internen Speicher abgelegt.

❍ **Der SP-505 wurde trotz der Warnmeldung "Keep Power On!" (eingeschaltet lassen!) ausgeschaltet, als Daten im internen Speicher abgelegt wurden. Konsequenz: Die Sample-Daten sind zerstört und lassen sich nicht mehr zurückholen.**
→ Sollten Sie den SP-505 in diesem Zustand weiter benutzen, kann es zu weiteren Fehlfunktionen kommen. Setzen Sie den SP-505 auf die Werkseinstellungen zurück (Initialisieren Sie den internen Speichers). In diesem Fall werden alle Samples der User Pad-Bänke gelöscht (S. 74).

Probleme mit der Speicherkarte

■ Die Daten wurden nicht korrekt auf der Speicherkarte abgelegt.

❍ **Der SP-505 wurde trotz der Warnmeldung “Keep Power On!” (eingeschaltet lassen!) ausgeschaltet, als Daten auf der Speicherkarte abgelegt wurden. Konsequenz: Die Sample-Daten sind zerstört und lassen sich nicht mehr zurückholen.**

→ Sollten Sie den SP-505 in diesem Zustand weiter benutzen, kann es zu weiteren Fehlfunktionen kommen. Die Speicherkarte muss formatiert werden. Bei der Formatierung gehen alle auf der Karte befindlichen Daten verloren (S. 66).

❍ **Wenn sich die Karte nicht formatieren lässt, befindet sich der Sicherungsaufkleber noch auf der Speicherkarte. Schalten Sie den SP-505 aus, und entfernen Sie den Sicherungsaufkleber.**

■ Die Speicherkarte wird nicht erkannt.

■ Es können keine Daten von der Karte ausgewählt werden.

❍ **Ist die Speicherkarte in der richtigen Position?**

→ Schalten Sie den SP-505 aus, entnehmen Sie die Karte, und stecken Sie diese richtig herum in den Kartenschacht.

❍ **Handelt es sich bei der Speicherkarte um den richtigen Kartentyp?**

→ Der SP-505 kann 8 MB–128 MB (3,3V) SmartMedia-Speicherkarten verwenden. Andere Karten sind ungeeignet.

❍ **Ist die Speicherkarte richtig formatiert?**

→ Es lassen sich nur Speicherkarten verwenden, die mit dem SP-505 oder SP-303 formatiert worden sind (S. 66).

Probleme mit MIDI oder mit der Synchronisation

■ Die Samples des SP-505 können nicht über MIDI gespielt werden.

❍ **Ist das externe MIDI-Gerät eingeschaltet?**

❍ **Sind die MIDI-Kabel angeschlossen?**

→ Überprüfen Sie die Anschlüsse.

❍ **Ist ein MIDI-Kabel defekt?**

❍ **Sind die MIDI-Kanäle richtig eingestellt?**

→ Sind der SP-505 und die angeschlossenen MIDI-Geräte auf den gleichen MIDI-Kanal eingestellt (S. 71)?

❍ **Sendet das angeschlossene MIDI-Gerät Notendaten?**

→ Stellen Sie sicher, dass sich die gesendeten Notenbefehle in dem Bereich befinden, die der SP-505 in der Lage ist, zu empfangen und entsprechend zuzuordnen (S. 83).

→ Überprüfen Sie die MIDI-Einstellungen des angeschlossenen externen MIDI-Gerätes.

❍ **Ist das angeschlossene MIDI-Gerät so eingestellt, dass es Programmwechsel-Befehle senden kann?**

→ Der SP-505 benötigt Programmwechsel-Befehle, um Pad-Bänke umschalten zu können.
Stellen Sie sicher , dass sich die gesendeten Programmwechsel-Befehle in dem Bereich befinden, die der SP-505 zu empfangen in der Lage ist (S. 83).

→ Überprüfen Sie die MIDI-Einstellungen des angeschlossenen MIDI-Gerätes.

■ Der Pattern-Sequenzer wird nicht zum Tempo (BPM) des externen MIDI-Gerätes synchronisiert.

❍ **Ist der MIDI Sync Mode richtig eingestellt?**

→ Überprüfen Sie die Einstellung (S. 72).

❍ **Sendet das externe MIDI-Gerät MIDI Clock-Befehle?**

→ Einige Geräte gestatten das Ein- und Ausschalten der MIDI Clock bzw. senden die MIDI Clock erst, wenn das Playback gestartet wurde.

❍ **Ist das externe MIDI-Gerät so eingestellt, dass es MIDI Clock-Befehle empfängt?**

→ Überprüfen Sie die Einstellungen des am SP-505 angeschlossenen MIDI-Gerätes.

❍ **Übersteigt die Tempoeinstellung des externen MIDI-Gerätes das maximale Tempo des SP-505?**

→ Der SP-505 lässt sich in einem Tempobereich von 40.0–200.0 BPM synchronisieren.

Liste der Fehlermeldungen

■ Sampling-Funktionen

Memory Full!

❍ **Das Sampling ist nicht möglich. Der interne Speicher ist voll.**

❍ **Der Speicher reicht beim Sampling nicht aus.**

❍ **Zu wenig Speicher für die Chop-Funktion.**

❍ **Zu wenig Speicher für die Pitch-Funktion.**
→ Löschen Sie nicht benötigte Sample-Daten (S. 49)

Awaiting Digital Signal

❍ **Sie beabsichtigen, das Sampling auf der digitalen Ebene auszuführen. Es wird allerdings kein DIGITAL IN-Signal erkannt.**
→ Überprüfen Sie, ob das angeschlossene Gerät ein digitales Signal sendet. (Nähere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen Gerätes.)

❍ **Die Sampling-Frequenz des DIGITAL IN-Signals hat einen anderen Wert als 44.1 kHz.**
→ Wählen Sie als Sampling-Frequenz 44.1 kHz. (Nähere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen Gerätes.)

No Sampling Bank!

❍ **Das Sampling ist nicht möglich, wenn eine Chop- oder eine Pitch-Bank angewählt sind.**
→ Wählen Sie eine andere Bank aus.

Protected!

❍ **Das Sample lässt sich bei eingeschaltetem Speicherschutz nicht löschen.**

❍ **Das Sample lässt sich bei eingeschaltetem Speicherschutz nicht überschreiben.**
→ Schalten Sie den Speicherschutz aus (S. 73).

Protected! Sure?

❍ **Das Initialisieren ist zunächst nicht möglich, da die Samples geschützt sind.**
→ Drücken Sie [F1] (YES), um mit der Initialisierung fortzufahren.
Mit [F2] (NO) wird der Vorgang abgebrochen.

Too Busy

❍ **Einige Noten sind nicht zu hören.**
→ Reduzieren Sie die Anzahl der gleichzeitig gespielten Noten.

■ MIDI-Funktionen

MIDI Off Line!

❍ **Die MIDI-Verbindung ist unterbrochen**
→ Überprüfen Sie, ob MIDI-Kabel abgezogen wurden oder defekt sind.
→ Überprüfen Sie, ob das mit dem SP-505 verbundene MIDI-Gerät ausgeschaltet wurde.

MIDI Buffer Full!

❍ **Zu viele MIDI-Befehle können dazu führen, dass der SP-505 diese nicht gleichzeitig verarbeiten kann.**
→ Verringern Sie den Umfang der an den SP-505 gesendeten MIDI-Befehle.

MIDI Error!

❍ **Ein MIDI-Befehl konnte nicht richtig empfangen werden.**
→ Überprüfen Sie, ob MIDI-Kabel abgezogen oder defekt sind.
→ Überprüfen Sie, ob ungültige MIDI-Befehle an den SP-505 gesendet wurden.

■ Song/Pattern-Aufnahme-Funktionen

Memory Full!

❍ **Song und Pattern lassen sich nicht abspeichern, da nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung steht.**
→ Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs oder Patterns.

Too Much Data!

❍ **Aufnahme (Recording) oder Abspielen (Playback) sind nicht möglich, da zu viele Daten abgespielt werden oder das ausgewählte Tempo zu hoch ist.**
→ Vermindern Sie das Tempo, und löschen nicht benötigte Daten.

Pattern REC Full!

❍ **Ist das Maximum der in einem Pattern zu speichernden Noten erreicht, lässt der SP-505 keine weiteren Aufnahmen innerhalb des Patterns zu.**
→ Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten innerhalb des Patterns (S. 59, 60).

Song REC Full!

❍ **Der Song lässt keine weiteren Aufnahmen zu, sobald das Maximum der verknüpfbaren Pattern erreicht ist, die in einem Song enthalten sein können.**
→ Es lassen sich maximal 999 Patterns zu einem Song verknüpfen.

■ Speicherkarten-Funktionen

WARNING! Turn OFF Power Data Maybe Damaged!

❍ **Die Speicherkarte wurde eingesteckt oder herausgezogen, während der SP-505 eingeschaltet war, oder der SP-505 wurde eingeschaltet, während sich die Speicherkarte lediglich zur Hälfte im Kartenschacht befand.**
→ Schalten Sie den SP-505 aus, entnehmen Sie die Karte und stecken Sie diese, unter Beachtung der Richtung, vollständig in den Kartenschacht.

Memory Full!

❍ **Sobald die Speicherkarte voll ist, lassen sich keine zusätzlichen Daten abspeichern.**
→ Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten (S. 69).

❍ **Es steht nicht genügend Speicher für das Laden von WAV/AIFF-Dateien zur Verfügung.**
→ Löschen Sie nicht mehr benötigte Samples (S. 49).
→ Verringern Sie die Anzahl der zu ladenden WAV/AIFF-Dateien.

Protected!

❍ **Das Sampling auf die Speicherkarte ist nicht möglich, da die Speicherkarte gesichert ist.**
→ Entfernen Sie den Aufkleber von der Speicherkarte.

❍ **Die Daten lassen sich nicht abspeichern, da sich der Datensicherungs-Aufkleber auf der Speicherkarte befindet.**
→ Entfernen Sie den Aufkleber von der Speicherkarte.

Unsupported Format!

❍ **Der SP-505 kann das Format der Karte nicht erkennen.**
→ Der SP-505 erkennt 8–128 MB SmartMedia-Speicherkarten (3.3 V). Überprüfen Sie, ob Sie den richtigen Kartentyp verwenden.

❍ **Das Laden und Sichern (Load/Save) der Pattern- oder Sequenzer-Daten ist nicht möglich, da die Daten beschädigt sind.**
→ Löschen Sie diese Daten (S. 69), oder formatieren Sie die Speicherkarte (S. 66).

❍ **Sie versuchen, WAV/AIFF-Dateien zu laden, die der SP-505 nicht erkennt.**
→ Lesen Sie den Abschnitt über das Laden von WAV/AIFF-Dateien (S. 70).

■ System-Funktionen

Too Busy

❍ **Die Daten können nicht schnell genug verarbeitet werden.**
→ Verlangsamen Sie das Tempo, mit dem Sie die Taster drücken bzw. das VALUE-Rad drehen.

Memory Damaged

❍ **Der Inhalt des internen Speichers ist beschädigt.**
→ Führen Sie die Initialize-Funktion aus, und rufen Sie die Werksvoreinstellungen für alle Bereiche ab (Einstellung "ALL").
Sollte das Problem weiterhin auftreten, wenden Sie sich bitte an Ihren BOSS-Vertragspartner.

Parameter-Liste

Parameter	Display	Wert
Sampling		
SOURCE SELECT	SOURCE SELECT	LINE, COAXIAL, OPTICAL, MIC
Type	Type	MONO, STEREO
Grade	Grade	STANDARD, LONG, LO-FI
Auto	Auto	OFF, LEVEL 1–8
With BPM	With BPM	OFF, 40.0–200.0
Resampling		
SOURCE SELECT	SOURCE SELECT	LINE, MIC
Type	Type	MONO, STEREO
Grade	Grade	STANDARD, LONG, LO-FI
Auto	Auto	OFF, ON
Wave Edit		
Level	Level	0–127
Panpot	Panpot	LEFT, CENTER, RIGHT
Pad Play	Pad Play	TRIG, GATE, DRUM
Loop Mode	Loop Mode	OFF, ON
Reverse	Reverse	OFF, ON
Play Type	Play Type	SINGLE, PHRASE
Measure	Measure	1/128–1/2, 1–99998
Beat	Beat	1/4–1/8
Amplify	Amplify	0–400
BPM Adjust		
Play BPM	Play BPM	40.0–200.0
BPM Sync		
SYNC BPM	SYNC BPM	40.0–200.0
Chop		
Resolution	Resolution	1–10
Pitch		
Pitch Mode	Pitch Mode	SOLO L, SOLO H, MUSIC
Original Key	Original Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, C <UP>
Pitch Bank	Pitch Bank	1, 2
Pad Accent		
Pad Accent	Pad Accent	1–127
Pad-Bank		
Pad-Bank	Pad-Bank	1–32
Song		
SONG	SONG	1–20
Initial BPM	Initial BPM	PTN, 40.0–200.0
Step	Step	1–999
Pattern		
PATTERN	PATTERN	PRESET 1–40, USER 1–100
Measure	Measure	1–8
Beat	Beat	1/4–4/4
BPM	BPM	40.0–200.0
Part Mute	Part Mute	OFF,ON
Quantize	QTZ	Viertel Note, triolische Viertel, Achtel, Achtel triolisch, 16 tel, 16 tel triolisch, 32 tel, 32 tel triolisch, OFF
Rehearsal	RHR	OFF, ON

Parameter	Display	Wert
Position Swing		
Position	Position	Achtelnote, 32tel-Note
Percentage	Percentage	50–100%
Part 1 Swing	Part 1 Swing	OFF, ON
Part 2 Swing	Part 2 Swing	OFF, ON
Part 3 Swing	Part 3 Swing	OFF, ON
Part 4 Swing	Part 4 Swing	OFF, ON
System Utility Configuration		
LCD Contrast	LCD Contrast	1–16
Pad Protect	Pad Protect	BANK5–16: OFF, ON
Metronome Level	Metronome LV	0–10
Foot Switch Assign	Foot SW Asgn	PLAY, SMPL, PAD1–16, FX
Chop Demo	Chop Demo	OFF, ON
Pitch Demo	Pitch Demo	OFF, ON
Power UP Pattern	Power UP PTN	PRESET, USER
Power UP Bank	Power UP BNK	PRESET, USER
System Utility MIDI		
Pads Channel	Pads Ch	1–16, OFF
Part 1 Channel	Part 1 Ch	1–16, OFF
Part 2 Channel	Part 2 Ch	1–16, OFF
Part 3 Channel	Part 3 Ch	1–16, OFF
Part 4 Channel	Part 4 Ch	1–16, OFF
Program Change Switch	Prog Chg SW	OFF, ON
Sync Mode	Sync Mode	INT, MIDI, REMOTE, AUTO
System Utility Initialize		
Initialize Target	Init Target	ALL, SYSTEM, SAMPLE, SEQ
System Delete Pattern		
Target	Target	U001–100
System Copy Pattern		
From	From	P001–040, U001–100
To	To	U001–100
System Delete Song		
Target	Target	U01–20
System Copy Song		
From	From	U01–20
To	To	U01–20
System Card Load Sample		
From	From	BACKUP 1–16
To	To	USER 1–8, CHOP 1–2, PITCH 1–2, CARD 1–16
System Card Load Song/Pattern		
From	From	BACKUP 1–16
System Card Load File		
From	From	*.WAV, *.AIF
To	To	USER 1-1 – 8-16, CARD 1-1 – 16-16
System Card Save Sample		
From	From	PRESET 1–4, USER 1–8, CHOP 1–2, PITCH 1–2, CARD 1–16
To	To	BACKUP 1–16
System Card Save Song/Pattern		
To	To	BACKUP 1–16

Preset-Samples

PAD BANK	PAD No.	Sample Name
1	1	TR808 Kick 1
	2	TR808Cowbell
	3	TR808 Snr
	4	TR808 Clap
	5	TR909 Snr 3
	6	CR78 Beat
	7	TR808 CHH
	8	TR808 Kick 2
	9	CR78 Guiro
	10	TR808 Conga
	11	TR808 OHH
	12	TR808 Tom
	13	CR78 Tamb
	14	TR606 Cym
	15	Techno Scene
	16	808 Maracas
2	1	Hip Kick
	2	HipJazz Snr
	3	Jazz Snare
	4	Funk Clap
	5	Macho Snare
	6	R&B Snare
	7	Real CHH
	8	Lo-Fi Kick
	9	Pedal Hat
	10	Pop Hat Open
	11	Hip OHH
	12	Philly Hit
	13	Tambourine
	14	NaturalCrash
	15	Pop CHH
	16	Natural Ride

PAD BANK	PAD No.	Sample Name
3	1	TR909 Kick
	2	TR909 Rim
	3	TR909 Snr 1
	4	TR909 Clap 1
	5	TR909 Snr 2
	6	TR909 DstTom
	7	TR909 CHH
	8	TR909 BD9
	9	TechnoShaker
	10	TR727 Agogo
	11	TR909 OHH
	12	TR909 Tom
	13	Finger Snap
	14	TR909 Crash
	15	TR909 Clap 2
	16	TR909 RIDE
4	1	Bass G1
	2	Bass G2
	3	TB303 G1
	4	TB303 G2
	5	Sin Bass G1
	6	Sin Bass G2
	7	Acostic Bass G1
	8	Acostic Bass G2
	9	Juno Bass G1
	10	Juno Bass G2
	11	Synth Pad G3
	12	Synth Pad G4
	13	Piano G3
	14	Piano G4
	15	Organ G3
	16	Organ G4

Preset-Patterns

No.	Pattern Name	BPM	Measure
1	HIP-HOP 01	94	4
2	HIP-HOP 02	92	4
3	HIP-HOP 03	102	4
4	HIP-HOP 04	98	4
5	HIP-HOP 05	99	4
6	HIP-HOP 06	92	4
7	HIP-HOP 07	85	4
8	HIP-HOP 08	87	4
9	HIP-HOP 09	91	4
10	HIP-HOP 10	99	4
11	HIP-HOP 11	93	4
12	HIP-HOP 12	100	4
13	HIP-HOP 13	102	4
14	HIP-HOP 14	97	4
15	HIP-HOP 15	100	4
16	HIP-HOP 16	120	8
17	HIP-HOP 17	120	8
18	HIP-HOP 18	110	8
19	HIP-HOP 19	89	8
20	HOUSE 01	132	4
21	HOUSE 02	132	4
22	HOUSE 03	126	4
23	HOUSE 04	126	4
24	HOUSE 05	126	4
25	HOUSE 06	128	4
26	HOUSE 07	123	4
27	HOUSE 08	118	4
28	HOUSE 09	123	4
29	HOUSE 10	129	4
30	HOUSE 11	120	8
31	TECHNO 01	140	4
32	TECHNO 02	140	4
33	TECHNO 03	136	4
34	TECHNO 04	136	4
35	D&B 01	155	4
36	D&B 02	164	4
37	D&B 03	164	4
38	D&B 04	150	4
39	BigBeat 01	110	8
40	BigBeat 02	120	8

MIDI Implementation

Model: SP-505
Date: Aug. 10, 2001
Version: 1.00

1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■Channel Voice Message

●Note On/Off

Receive the note on/off in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI."

❍Note On

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
9nH	mmH	01H - 7FH

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number: 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

❍Note Off

Status	Second	Third
8nH	mmH	llH
9nH	mmH	00H

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number: 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

After reception of the Program Change (#1 - 12, #17 - 32), note numbers 23H - 33H (35 - 51) are received.

Pad Number	Note Number	
Pad EXT	35 (23H)	---
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

After reception of the Program Change (#15, 16), note numbers 23H (35), 3CH -483H (60 - 72) are received.

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)
Pad 1	-- (--H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (--H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (--H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (3EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

After reception of the Program Change (#33 - 36), note numbers 00H - 7FH (0 - 127) are received.

❍After reception of the Program Change #33

Pad Bank	Pad Numbe	Note Number
Bank 1	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 8	Pad 16	127 (7FH)

❍After reception of the Program Change #34

Bank 9	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 12	Pad 16	63 (3FH)
Bank 13	Pad 1	-- (--H)
:	:	:
Bank 14	Pad 16	-- (--H)
Bank 15	Pad 1	95 (5FH)
:	:	:
Bank 16	Pad 16	127 (7FH)

❍After reception of the Program Change #35

Bank 17	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 24	Pad 16	127 (7FH)

❍After reception of the Program Change #36

Bank 25	Pad 1	0 (00H)
:	:	:
Bank 32	Pad 16	127 (7FH)

* Not received if the PAD BANK is the CHOP BANK (#13, 14).

●Program Change

Receive the message in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI".
This message is received when the "Prog Chg SW" of the system parameter "SYSTEM / MIDI PARAMETER" is set at ON.

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number: 00H - 1FH (pad bank 1 - 12, 15 - 32)
20H - 23H (pad bank 1 - 32)

PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK
1	PRESET BANK 1	17	CARD BANK 1	33	PRESET BANK 1 : USER BANK 4
2	PRESET BANK 2	18	CARD BANK 2		
3	PRESET BANK 3	19	CARD BANK 3	34	USER BANK 5 : PITCH BANK 2
4	PRESET BANK 4	20	CARD BANK 4		
5	USER BANK 1	21	CARD BANK 5	35	CARD BANK 1 : CARD BANK 8
6	USER BANK 2	22	CARD BANK 6		
7	USER BANK 3	23	CARD BANK 7	36	CARD BANK 9 : CARD BANK 16
8	USER BANK 4	24	CARD BANK 8		
9	USER BANK 5	25	CARD BANK 9		
10	USER BANK 6	26	CARD BANK 10		
11	USER BANK 7	27	CARD BANK 11		
12	USER BANK 8	28	CARD BANK 12		
--	---	29	CARD BANK 13		
--	---	30	CARD BANK 14		
15	PITCH BANK 1	31	CARD BANK 15		
16	PITCH BANK 2	32	CARD BANK 16		

■ Channel Mode Message

● All Sound Off (Controller No.120)

Status	Second	Third
BnH	78H	00H

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)

* All Current active voice in the specified channel will be shut off.

■ System Common Message

● Song Position Pointer

If the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" setting "MIDI Sync Mode" is set to "MIDI/AUTO," Song Position Pointer messages are received when stopped.

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

nn, mm = Song Position Point: 00H 00H - 7FH 7FH

● Song Select

Status	Second
F3H	ssH

ss = Song Number: 00H-13H (0-19)

■ System Realtime Message

● Timing Clock

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO".

Status
F8H

● Start

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FAH

● Continue

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FBH

● Stop

This message is received when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "MIDI/AUTO/REMOTE".

Status
FCH

● Active Sensing

Status
FEH

* Whenever the SP-505 receives this message, it monitors the interval of the incoming data.If the subsequent message has not arrived within about 400 ms after the previous data it processes all tracks as though it has received All Sound Off, and mutes the sounding voices, then stops monitoring receiving interval.

■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
ddH	Data: 00H - 7FH (0 - 127)
:	:
eeH	Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

● Universal System Exclusive Message

❍ **INQUIRY MESSAGE**

Identity Request

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH, 7FH, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header
7FH	Broadcast
06H	General Information (sub-ID #1)
01H	Identity Request (sub-ID #2)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

The message is used to request the particular information of the SP-505.
The SP-505 does not transmit the message.
If the SP-505 received the message, the SP-505 transmits the prescribed Identity Reply message.

2. TRANSMITTED DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

Transmit the note on/off in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" or "Part1-4 Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI".

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number: 23H - 48H (35 - 72)
ll = Velocity: 01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

Pad bank (#1) receive note numbers 23H (35).

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)

Pad banks (#1-12, #17-32) receive note numbers 23H-33H (35-51).

Pad Number	Note Number	
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

If the Pad Bank is the PITCH BANK (#15, 16), note numbers 23H (35) and 3CH-48H (60-72) are transmitted.

Pad Number	Note Number
Pad 1	-- (--H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (--H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (--H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (3EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

* Not transmitted if the Pad Bank is the CHOP BANK (#13, 14).

● Program Change

Transmit the message in the MIDI channel number which is designated with "Pads Channel" or "Part1-4 Channel" in the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI". After the pad bank is switched, this is transmitted as a set together with note data.
This message is transmitted when the "Prog Chg SW" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at ON.

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel Number: 00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number: 00H - 1FH (pad bank 1 - 12, 15 - 32)

PC#	PAD BANK	PC#	PAD BANK
1	PRESET BANK 1	17	CARD BANK 1
2	PRESET BANK 2	18	CARD BANK 2
3	PRESET BANK 3	19	CARD BANK 3
4	PRESET BANK 4	20	CARD BANK 4
5	USER BANK 1	21	CARD BANK 5
6	USER BANK 2	22	CARD BANK 6
7	USER BANK 3	23	CARD BANK 7
8	USER BANK 4	24	CARD BANK 8
9	USER BANK 5	25	CARD BANK 9
10	USER BANK 6	26	CARD BANK 10
11	USER BANK 7	27	CARD BANK 11
12	USER BANK 8	28	CARD BANK 12
—	——	29	CARD BANK 13
—	——	30	CARD BANK 14
15	PITCH BANK 1	31	CARD BANK 15
16	PITCH BANK 2	32	CARD BANK 16

■ System Common Message

This message is transmitted when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "INT/AUTO/REMOTE".

● Song Position Pointer

In Song mode, the current location is transmitted as a Song Position Pointer message when the song is stopped.

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

nn, mm = Song Position Point: 00H 00H - 7FH 7FH

● Song Select

Transmitted in one of the following operations:
When the Song mode has been selected.
When the song has been selected in the Song mode.

Status	Second
F3H	ssH

ss = Song Number: 00H-13H (0-19)

■ System Realtime Message

This message is transmitted when the "MIDI Sync Mode" of the system parameter "SYSTEM/UTILITY/MIDI" is set at "INT/AUTO/REMOTE".

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

● Active Sensing

Status
FEH

* Always transmitted at intervals of approximately 250 ms.

■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
ddH	Data: 00H - 7FH (0 - 127)
:	:
eeH	Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

❍ About Model ID

The SP-505 uses 00H 39H as a Model ID.

● Universal System Exclusive Message

❍ INQUIRY MESSAGE

Identity Reply

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH,10FH,06H,02H,41H,39H,01H, 00H,00H,00H,02H,00H,00H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header
10H	Device ID
06H	General Information (sub-ID #1)
02H	Identity Reply (sub-ID #2)
41H	Manufacturer ID (Roland)
39H 01H	Device Family Code (SP-505)
00H 00H	Device family No.
00H	
02H	
00H 00H	Softeware Revision Level
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

The above Identity Reply message is transmitted when an Identity Request is received.

3. Messages stored in sequencer

■ Channel Voice Message

The following channel voice messages on the MIDI channel number specified by the system parameter “SYSTEM/UTILITY/MIDI” setting “Pads Channel” are stored.

● Note On/Off

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note Number:		23H - 33H (35 - 51) / 23H(35), 3CH - 48H (60 - 72)
ll = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

For Pad Banks (#1-12, #17-32), note numbers 23H-33H (35-51) are stored.

Pad Number	Note Number	
Pad EXT	35 (23H)	---
Pad 1	36 (24H)	GS TONE KICK 1
Pad 2	37 (25H)	GS TONE SIDE STICK
Pad 3	38 (26H)	GS TONE SNARE 1
Pad 4	39 (27H)	GS TONE HAND CLAP
Pad 5	40 (28H)	GS TONE SNARE 2
Pad 6	41 (29H)	GS TONE LOW TOM 2
Pad 7	42 (2AH)	GS TONE CLOSED HH
Pad 8	43 (2BH)	GS TONE LOW TOM 1
Pad 9	44 (2CH)	GS TONE PEDAL HH
Pad 10	45 (2DH)	GS TONE MID TOM 2
Pad 11	46 (2EH)	GS TONE OPEN HH
Pad 12	47 (2FH)	GS TONE MID TOM 1
Pad 13	48 (30H)	GS TONE HI TOM 2
Pad 14	49 (31H)	GS TONE CYMBAL
Pad 15	50 (32H)	GS TONE HI TOM 1
Pad 16	51 (33H)	GS TONE Ride Cymbal 1

If the Pad Bank is the PITCH BANK (#15, 16), note numbers 23H (35) and 3CH-48H (60-72) are stored.

Pad Number	Note Number
Pad EXT	35 (23H)
Pad 1	-- (--H)
Pad 2	61 (3DH)
Pad 3	63 (3FH)
Pad 4	-- (--H)
Pad 5	66 (42H)
Pad 6	68 (44H)
Pad 7	70 (46H)
Pad 8	-- (--H)
Pad 9	60 (3CH)
Pad 10	62 (2EH)
Pad 11	64 (40H)
Pad 12	65 (41H)
Pad 13	67 (43H)
Pad 14	69 (45H)
Pad 15	71 (47H)
Pad 16	72 (48H)

● Program Change

Pad Bank changes are stored.

Status	Second	
CnH	ppH	
n = MIDI Channel Number:		00H - 0FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number:		00H - 1FH (pad bank 1 -12, 15 - 32)

* The SP-505s sequencer stores performance data as packages consisting of Note On/Off data and Program Change data. It is not possible to store Program Change data by itself.'

4. Supplementary material

● Decimal/Hexadecimal table (hexadecimal values are indicated by a following H)

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.
* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as nibbled The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example1>

What is the decimal equivalent of 5AH?
From the above table, 5AH = 90.

<Example2>

What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?
From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example3>

What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?
From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example4>

What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```
16 )1258
16 )  78...10
16 )   4...14
       0... 4
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Thus the result is 00 04 0E 0AH

Groove Sampling Workstation

SP-505

MIDI-Implementationstabelle

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16	1–16 1–16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X **************	Mode 3 X X	
Note Number :	True Voice	35–51, 60–72 **************	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	1–127 X 9n, v = 0	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	X	
Program Change	: True Number	0–31 *1	0–35 *1	Switching Pad Banks
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select	O *2 O *2	O *3 O *3	 0–19
System Real Time	: Clock : Commands	O *2 O *2	O *3 O *4	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O X X X O X	
Notes		*1 Transmitted only when MIDI: Prog Chg SW=ON *2 Not transmitted when MIDI: Sync Mode=MIDI *3 Not received when MIDI: Sync Mode=INT, REMOTE *4 Not received when MIDI: Sync Mode=INT		

Mode 1 : OMNI ON, POLY　Mode 2 : OMNI ON, MONO　O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY　Mode 4 : OMNI OFF, MONO　X : No

Technische Daten

SP-505: Groove Sampling Workstation

Maximale Polyphonie
8 Stimmen

Interner Speicher
Samples: 250 (16 Bänke)

Speicher auf der Karte
Samples: 256 (16 Bänke)

Maximale Sampling-Zeit
Intern (ungefähre Zeitangaben)

STANDARD	LONG	LO-FI
2 Minuten	5 Minuten	17 Minuten

Speicherkarte (ungefähre Zeitangaben)

Speicher	STANDARD	LONG	LO-FI
8 MB	4 Minuten	8 Minuten	24 Minuten
16 MB	8 Minuten	16 Minuten	49 Minuten
32 MB	16 Minuten	32 Minuten	98 Minuten
64 MB	32 Minuten	64 Minuten	197 Minuten
128 MB	64 Minuten	129 Minuten	395 Minuten

Sampling-Frequenz
STANDARD: 44.1 kHz
LONG: 22.05 kHz
LO-FI: 11.025 kHz

Datenformat
SP-505 Original-Format

Track-Aufzeichnung
Event-Aufnahme (Realtime/Microscope Edit)
Audio-Aufnahme

Anzahl der aufnehmbaren Events (Pad-Betätigungen)
ca. 15.000 Events

Signalverarbeitung
AD-Konvertierung: 20 bit
DA-Konvertierung: 20 bit

Nominaler Eingangspegel
Input (line): -10 dBu
Input (mic): -55 bis -25 dBu

Eingangswiderstand
50 k Ω (line)
2 k Ω (mic)

Nominaler Ausgangspegel
Output (line): -10 dBu

Ausgangswiderstand
2 k Ω

Display
128 x 64 Pixel
Grafik-fähiges LCD (beleuchtet)

Anschlüsse
PHONES-Buchse (Stereoklinke)
MIC-Buchse (Klinke)
LINE OUT-Buchsen L/R (Cinch)
LINE IN-Buchsen L/R (Cinch)
DIGITAL IN-Anschlüsse (optisch/koaxial)
FOOT SW-Buchse (Klinke)
MIDI-Anschlüsse (IN/OUT)
AC Adaptor-Buchse (AC 14 V)

Stromversorgung
AC-Adapter (BRC-Serie)

Stromverbrauch
800 mA

Abmessungen
298 (W) x 254 (D) x 64 (H) mm
11-3/4 (W) x 10 (D) x 2-9/16 (H) inches

Gewicht
ca. 1,4 kg/ 3 lbs 2 oz (ohne AC-Adapter)

Beigefügtes Zubehör
AC-Adapter (BRC-Serie)
Bedienungsanleitung

Zusätzliches Zubehör
Fußschalter: FS-5U

* *0 dBu = 0.775 Vrms*



Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Index

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Für EU-Länder



Dieses Produkt entspricht der europäischen Verordnung 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.


BOSS
BOSS Corporation